

RETRO
LA HISTORIA DE TECHNOSOFT
SHADOW OF THE BEAST
AVANCES... MORTAL KOMBAT 11
YOSHI'S CRAFTED WORLD JUDGMENT
HOBBY CONSOLAS
Nº 333
REGALAMOS
3 JUEGOS
MORTAL KOMBAT 11
AVANCE
DAYS GONE
Supervivencia y acción en PS4
REPORTAJE
REGRESAN LOS GÉNEROS CLÁSICOS
ANIVERSARIO
30 AÑOS DE GAME BOY
La revolución portátil
SALONES RECREATIVOS
UNA FORMA ÚNICA DE VIVIR LOS VIDEOJUEGOS
INFORME ESPECIAL PS4 , SWITCH Y XBOX ONE
LA PARTIDA DE LOS EXCLUSIVOS
¿QUÉ CONSOLA TENDRÁ LOS MEJORES JUEGOS EN 2019?
PÓSTER DOBLE
DAYS GONE
ANALIZADOS
ANTHEM - LA LEGO PELÍCULA 2
DEVIL MAY CRY 5
LEFT ALIVE - DEAD OR ALIVE 6
DIRT RALLY 2.0

UKKONEN PRO

HIGH PERFORMANCE STEREO GAMING HEADSET

PS4 MULTIPLATFORMA
XBOX ONE-SWITCH-PC-MAC

- AUDIO DE GRAN CALIDAD
- TEXTILES TRANSPIRABLES
- ALMOHADILLAS SUAVES
- MICRÓFONO RETRÁCTIL
- DISEÑO ERGONÓMICO
- DIADEMA AJUSTABLE















STORMBREAKER

STEREO GAMING HEADSET

PS4 MULTIPLATFORMA
XBOX ONE-SWITCH-PC-MAC

- AUDIO DE CALIDAD
- ALMOHADILLAS SUAVES
- TEXTILES TRANSPIRABLES
- DIADEMA EXTENSIBLE
- MICRÓFONO PLEGABLE













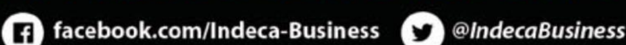


GAME

Carrefour
fnac









Cuando se trata de estar en las nubes

SONIA HERRANZ
Directora de Hobby Consolas

sonia.herranz@axelspringer.es
@soniaherranzz

Ya habréis probado PS Now, ¿verdad? Espero que me contéis qué os ha parecido. Se ha lanzado justo al cerrar este número y apenas he podido verlo... Lo de las "colas" no me hace gracia, pero la posibilidad, a la larga, de tener acceso a toda la historia PlayStation como que me pone los dientes largos. ¿A vosotros no? Es una manera de jugar, ésta del streaming, que se nos hace rara a los que tenemos una edad, pero que podría llegar muy lejos... y tener más ventajas de las que parece. Bueno, lo dicho, espero que me contéis. De verdad.



Es curioso que en este número hablemos de PS Now, el futuro del videojuego, y que también hablemos del pasado, en la forma de los desaparecidos y añorados salones recreativos. Se me ha escapado una lagrimita con el reportaje de Rafa: no os lo perdáis. Parece mentira lo que pueden cambiar las cosas en dos décadas, lo distintas que pueden llegar a ser dos experiencias que en el fondo son lo mismo: jugar a videojuegos... Ha sido casualidad que convivan en este número, igual que es casualidad (más bien, designios del destino) que llevemos análisis de juegos tan dispares como *Anthem,* que tiene aún todo por demostrar, y *Devil May Cry 5*, que es un producto cerrado y redondo. Terminado. Y anda que los avances: de las hordas de zombis (impresionantes) de *Days Gone*, a la magia entrañable de *Yoshi's Crafted World.* A mí, que soy así (me enganché a los videojuegos con un píxel que rebotaba y unos asteroides en blanco y negro), ver tanta variedad me emociona. Es más, me gustan todos. Será que no tengo prejuicios. Estoy dispuesta a jugar en streaming, a lanzar huevos, a llenar el depósito de la moto y hasta a probar la RV de *Labo.*

Y, si queréis saber "en qué" voy a jugar, os diré que "en todo". Las tres consolas tienen en el horizonte exclusivos que me gustan y, además, con ofertas para todo tipo de jugadores, como debe ser. Si tenéis que elegir, echadle un vistazo a nuestro reportaje. La cosa está emocionante y se pueden ver estrategias muy dispares, pero con un mismo objetivo: atraer al mayor público posible. A ver qué conclusiones sacáis vosotros: seguro que son interesantes. ■

LA OPINIÓN DE LA **REDACCIÓN**



RAFAEL AZNAR
Colaborador

Ys Net ha mostrado otro tráiler de *Shenmue III* y mi entusiasmo es cada vez mayor. Yu Suzuki y su equipo están poniendo todo de su parte para replicar la esencia jugable y visual de Dreamcast, y eso no es fácil para un proyecto nacido en Kickstarter y que emula a dos de las producciones más caras de la historia de los videojuegos.

@Rafaikkonen



ALBERTO LLORET
Redactor Jefe

La llegada de PS Now y el streaming de juegos en consola me parece una buena idea... pero, para que a mí me conquiste, tendría que ser una propuesta más ambiciosa. Si, por ejemplo, pudiera acceder a todo el catálogo de PSX, incluidos los juegos "Japan only", a mí me tendrían bien pillado.

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

"Tachimodoru". Así se dice regresar en japonés; una expresión perfecta para referirse a este marzo, en el que hemos podido disfrutar de *Devil May Cry V* (Capcom) y *Sekiro: Shadows Die Twice* (FromSoftware). Dos juegos típicamente japoneses que van a estar entre los mejores lanzamientos del año.

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección (web)

One Piece: World Seeker mete este mes el manga de Eiichiro Oda en las aguas del mundo abierto. No ha sido tan completo como habría cabido esperar, pero se me hace la boca agua con un Naruto que fuera capaz de aprovechar esas funciones al máximo en la actual generación. ¡Vaya que sí!

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



BRUNO SOL
Colaborador

Sólo le pido a Dios seguir por esta tierra hasta que salga ese rumoreado recopilatorio de Konami con 50 juegos legendarios de la casa. Después de echar unas partiditas en Switch al *Super Contra* en vertical, los *Parodius* y un *Castlevania III* japonés perfectamente emulado, que pase lo que sea y que me quiten lo "bailao".

@YeOldeNemesis

SUMARIO Nº 333



28 REPORTAJE

LA PARTIDA DE LOS EXCLUSIVOS

Switch, PS4 y Xbox One tienen muchos ases en la manga: ¿quién tiene la mejor jugada para saltar la banca?



46 REPORTAJE

LA PUERTA DEL SALÓN SE CERRÓ

Echamos la vista atrás para recordar la edad dorada de los salones recreativos

SÍGUENOS EN:

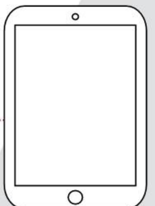
www.hobbyconsolas.com


www.facebook.com/hobbyconsolas


@Hobby_Consolas

https://www.instagram.com/hobbyconsolas/

http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN **FORMATO DIGITAL**

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app **iKiosk** para tu iPad o entra en **es.zinio.com** y **www.kioskoymas.com**



56 ANÁLISIS

DEVIL MAY CRY 5

Dante, Nero y V desatan su poder infernal en uno de los hack and slash más espectaculares de la historia



82 REPORTAJE

30 AÑOS DE GAME BOY

Lo que todavía no sabías de una consola revolucionaria



96 AVANCE

DAYS GONE

Os contamos nuestras primeras horas de juego en uno de los exclusivos más prometedores de PS4



74 REPORTAJE

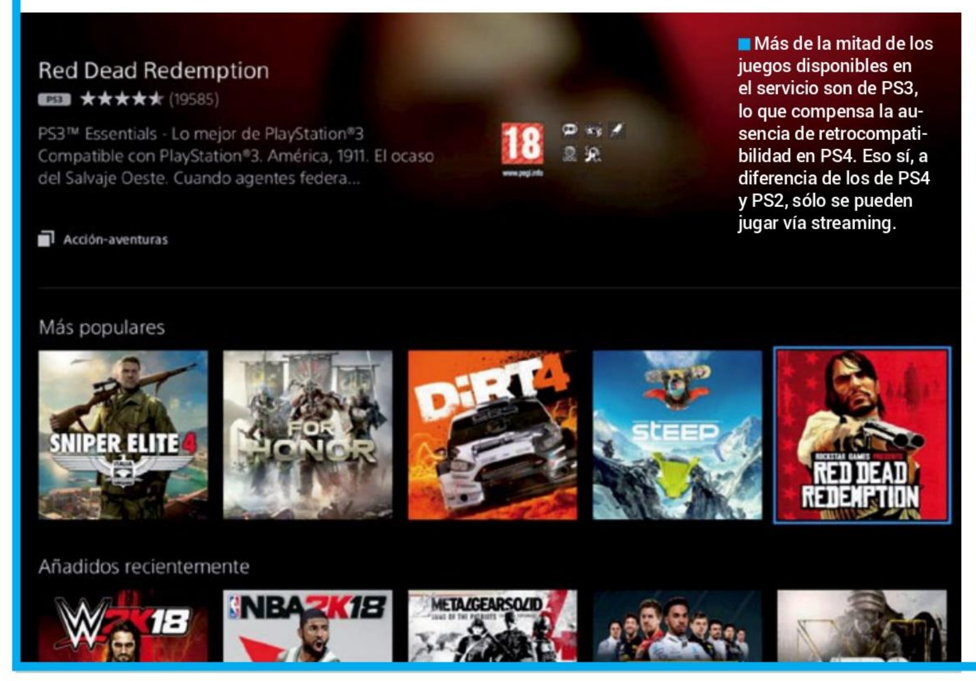
EL REGRESO DE GÉNEROS CLÁSICOS

Hay estilos de juego que dábamos por perdidos, pero que, últimamente, están regresando con fuerza

ACTUALÍZATE

*Ponte al día con las **diez noticias** más relevantes del último mes* >>

PLAYSTATION NOW INCLUYE JUEGOS DE PS4, PS3 Y PS2, COMO THE LAST OF US, RED DEAD REDEMPTION, MAFIA III, METAL GEAR SOLID 4, YAKUZA 5...



■ Más de la mitad de los juegos disponibles en el servicio son de PS3, lo que compensa la ausencia de retrocompatibilidad en PS4. Eso sí, a diferencia de los de PS4 y PS2, sólo se pueden jugar vía streaming.







LANZAMIENTO / PS4 - PC

PlayStation Now ya está disponible en nuestro territorio

El servicio de alquiler de Sony, que compagina descarga de juegos y streaming, se puede disfrutar ya en PS4 y en PC, por 15 € mensuales o bien por 100 € anuales

Ha habido que esperar cuatro años respecto a otros países, pero PlayStation Now, el servicio de alquiler de juegos de Sony, por fin está operativo en España. Tras estar en fase beta el mes anterior, la compañía lo habilitó casi sin previo aviso el pasado 12 de marzo y ya es posible disfrutarlo, pagando una suscripción de 15 euros al mes o una de 100 euros al año, si bien hay una prueba gratuita de siete días sin obligación de permanencia.

PS Now se puede ejecutar desde una PS4 o desde un PC con Windows. Funciona cualquier mando, aunque se recomienda usar un Dual Shock 4, por ejemplo para los juegos que hacen uso del panel táctil.

El catálogo se compone de más de 600 juegos, con trofeos incluidos: unos 250 de PS4, unos 400 de PS3 y 12 de PS2. Si se apuesta por jugar en streaming, todos los juegos van a 720p, tanto en PS4 como en PC. Ahora bien, hay una diferencia fundamental entre ambas plataformas: los usuarios de la consola pueden descargar los juegos de la propia PS4 y de PS2 (no así los de PS3), para que funcionen fluidamente y a la misma resolución que si los hubieran comprado, es decir, a 1080p o 4K, mientras que los de ordenador sólo pueden jugar a través de streaming, a la limitada resolución de 720p. Además, tanto en PS4 como en PC, al jugar en streaming, y si hay mucha demanda en un juego, hay que hacer "colas" de hasta media hora...

La selección es relativamente antigua. No esperéis, al menos de momento, *Uncharted 4*, *Horizon*, *God of War* ni similares, pues Sony no va a poner a disposición de los usuarios de PC los exclusivos potentes que puedan justificar la adquisición de una PS4. Es una política de negocio distinta a la de Microsoft, que sí ofrece juegos de nuevo lanzamiento en su Xbox Game Pass y, además, saca sus exclusivos en PC. Aun así, hay excelentes juegos de PS4 en el servicio, como *Bloodborne*, *Mortal Kombat X*, *DiRT 4*, *Metro Redux*, *Assetto Corsa*, *Mafia III*... De PS2, en cambio, no hay gran cosa: *Forbidden Siren*, *Rogue Galaxy*, *Wild Arms 3*... De la que sí hay muchas joyas es de PS3, lo que, además, compensa la ausencia de retrocompatibilidad. Están *The Last of Us*, *Metal Gear Solid 4*, *Red Dead Redemption*, *Yakuza 5*, *Mirror's Edge*, *Alpha Protocol*, los *BioShock*, los *Batman Arkham*, los *Uncharted*, *Sonic Generations*... ■









2



ENTREVISTA / PS4

Hablamos con **John Garvin**, director creativo de *Days Gone*

Uno de los máximos responsables del próximo gran exclusivo de PlayStation 4 estuvo en Madrid y pudimos charlar con él sobre lo que cabe esperar de una aventura cocida a fuego lento desde 2013

En las anteriores generaciones, Bend Studio se centró en PSP y PS Vita, por lo que estuvo mucho tiempo sin sacar ningún juego para consolas de sobremesa. ¿Cómo nacieron *Days Gone* y la idea de hacerlo para PS4?
PS Vita tenía una gran capacidad de renderización, por lo que era como tener una PS3 en una portátil. Pudimos hacer un juego como *Uncharted: El Abismo de Oro* porque su hardware era muy potente. Allí, ya tuvimos que esforzamos, porque era como trabajar en la siguiente generación. Pasar a PS4 no fue un salto tan grande como la gente pueda pensar, por la técnica de renderización, las texturas... Dicho eso, igualmente fue un desafío, porque se nos dio la oportunidad de crear algo nuevo para PS4 siendo un estudio first party, lo que implicaba crear un juego que llevara el hardware al límite, además de ser divertido, universal y atractivo para todo el mundo. Así, empezamos con la tecnología de las hordas, algo que no se había visto aún en videojuegos, con 500 criaturas a la vez. Convertir a esos seres en algo jugable contra lo que se pudiera luchar fue un desafío largo. Además, estaba el tema de hacer un mundo abierto que fuera único, en el Pacífico noroeste, con desiertos, bosques, ríos, cascadas, pequeños pueblos, caminos... También estamos orgullosos de los personajes. Si te fijas en la cara de Deacon St. John, ves las expresiones y lo que piensa sin que diga ni una palabra. Eso sólo es posible con la tecnología de hoy en día, con la captura de movimientos o la participación de un actor como Sam Witwer.

¿Fue difícil convencer a Sony para que os publicara un juego de zombis, sabiendo que ya tenía una IP como *The Last of Us*?
Hay muy poco en común entre *Days Gone* y *The Last of Us*. Lo que hace *Days Gone* es algo nuevo y singular. Esto lo descubres cuando juegas. La forma más breve de decirlo es que la naturaleza dinámica de los engendros y del mundo no es como la de los chasqueadores de *The Last of Us*. La horda tiene un territorio en el que vive, que defiende y que tiene fuentes de comida y agua, o que le permite dormir durante el día. Cuando entras a sus áreas, puedes observar cómo viven los engendros y cómo tienen unos patrones que se pueden aprender. Por ejemplo, hay una cueva donde puedes ver a centenares de esas criaturas durmiendo, de modo que, si haces ruido, se despiertan y van corriendo a por ti. Si lo haces, morirás, pero podrás ver cómo reaccionan, cómo salen por la noche, cómo persiguen a un ciervo o a ti mismo... También puedes llevar a la horda a un campamento sirviéndote del sonido, para que otros luchen contra ella. Ese sistema dinámico de mundo abierto es totalmente nuevo.

¿Hay más de un final dependiendo de las decisiones que tomemos durante la aventura?
Hay varias cosas, pero no es un juego con una narrativa ramificada donde la historia de Deacon cambie según lo que hagas. Sí que puedes influir en la confianza que tienen hacia ti los campamentos, pero es algo que afecta más a la jugabilidad que a la historia, por ejemplo para poder mejorar tu moto o tus

armas. No tienes por qué hacerlo, pero tus posibilidades de supervivencia serán mayores.

¿Cómo de importante será, en términos narrativos, la relación entre Deacon y Sarah, su esposa? ¿Veremos muchos flashbacks?
Sí, Sarah es un elemento clave del juego. Hay una parte de la narrativa que es de recuerdos. La historia empieza en un momento importante donde Deacon tiene que tomar una decisión imposible. A mí me gusta, porque, como persona, pienso en lo que yo o cualquiera haría en esa situación, con lo cual te puedes sentir identificado. Luego, la historia se traslada a dos años después, cuando Deacon y su amigo Boozer son cazarrecompensas. Eso permite ver quién es Deacon como resultado de la decisión que tomó. Es algo que exploramos durante todo el juego. Es una manera de explorar no sólo en la psicología de Deacon, sino también en lo que nosotros haríamos en su lugar.

¿Cómo de difícil ha sido implementar la inteligencia artificial para las hordas?
Lo importante no era sólo que la horda te siguiera, sino que te siguiera de una manera en que pudiera tomar decisiones como grupo. Fluye, como si fuera agua: por encima y a través de los obstáculos, de modo que, si llegas a cuellos de botella o zonas estrechas, Deacon puede pasar, pero no así el grueso de la horda. El resto de la horda lo que hace es dar la vuelta, de tal modo que algunos van por la izquierda o la derecha, otros van por arriba... y se vuelven a reunir al otro lado del obstáculo.

¿Cómo habéis introducido las misiones secundarias para que tuvieran sentido?
Desde el principio, decidimos que todo estuviera vinculado a la idea de que todo en el mundo está en tu contra. Hay contenido de mundo abierto como buscar campamentos de los merodeadores o eliminarlos en las carreteras. Es algo paralelo, pero no lo haces por hacerlo, sino para que el mundo por el que te mueves sea más seguro. Hay rescates, destrucción de campamentos enemigos, caza para llevar carne a los aliados... Así, obtienes recursos para mejorar la moto, las armas...

¿Cómo influyen el clima y el ciclo día-noche?
Quisimos asegurarnos de que todo lo que había en Farewall fuera peligroso. Nos sirvió como modelo el desierto que hay cerca de donde vivo yo, que tiene tal altitud que causa muchas diferencias climatológicas. No queríamos que fuera sólo una diferencia estética. Por eso, si llueve, los caminos se hacen resbaladizos y se llenan de barro; si nieva, los caminos se pueden helar... Y el frío y la noche hacen que los engendros sean más fuertes. Además, Deacon odia la lluvia y se queja constantemente... algo que viene de mí, porque yo también la odio. ■

3





■ Este será el segundo año que *MotoGP* use Unreal Engine 4, lo que debería traducirse en un mayor realismo.

■ Milestone no acaba de aprender y, aunque el juego tendrá los diseños de las motos de 2019, lo ha anunciado mostrando los de 2018...

ANUNCIO ■ PS4 - XBOX ONE - PC - SWITCH

Milestone se vuelve a postular para intentar subir de categoría

MotoGP 19 se pondrá a la venta el 6 de junio e incluirá mejoras en la IA, la personalización o las carreras online

El Mundial de Motociclismo ya está en marcha, y Milestone no ha querido esperar para anunciar *MotoGP 19*, pese a no tener aún listos los diseños de las motos de la nueva temporada. El juego se pondrá a la venta el 6 de junio para PS4, Xbox One y PC, mientras que a Switch llegará unas semanas después. Por primera vez en muchos años, Bandai Namco no será la editora, pues ha decidido desmarcarse del estudio italiano, quién sabe si cansada de tantas entregas de copia-pega conservador...

A la espera de probar esta entrega, que será la segunda que use el motor Unreal 4, es bueno saber que Milestone ha prometido mejorar dos de los problemones que tuvo *MotoGP 18*. Así, volverá a haber contenido clásico con el que revivir algunas de las mejores rivalidades de la historia y, por fin, habrá servidores dedicados, para garantizar una mínima estabilidad de las partidas online (seguirá presente la competición oficial de eSports). Aparte de eso, la compañía asegura haber creado una "nueva IA basada en redes neuronales", para que los rivales se comporten de forma más realista, a lo que se unirá la inclusión de la categoría de MotoE, que hace su debut este año. Asimismo, habrá más opciones de personalización para el piloto. ■



ANUNCIO / SWITCH

Nintendo se apunta a la realidad virtual

El cuarto kit de *Nintendo Labo* va a convertir nuestra Switch en un visor de realidad virtual fabricado en cartón y con nuevos Toy-Con

El próximo 12 de abril, Nintendo volverá a llenar las tiendas de cartón con su cuarto kit de *Nintendo Labo*. La verdad es que el anuncio no nos ha pillado desprevenidos, ya que, mucho antes de que se lanzara el anterior, *Kit Vehículos*, ya se rumoreaba con fuerza que el siguiente paso de la Gran N sería un visor de RV, al estilo de las Google Card Glasses para móviles. Eso sí, como de costumbre, Nintendo ha ido un paso más allá y, lejos de conformarse con unas gafas de cartón, ha rodeado su invento de "periféricos" que harán la experiencia más inmersiva.

Como los anteriores, *Kit VR* combinará los juguetes de cartón (Toy-Con, para los amigos) con el software para Switch. En esta ocasión, podremos construir seis Toy-Con diferentes: Visor VR, Desintegrador, Elefante, Cámara, Abanico de pie y Pájaro. Obviamente, los juguetes de cartón no son nada sin la tecnología detrás de Switch, y serán los Joy-Con y la propia consola los encargados de desplegar la "magia". Una vez que tengamos montado el visor, deberemos introducir en él la consola para disfrutar de las experiencias contenidas en la tarjeta de juego, que (como también se ha convertido en norma de la casa) aún no se han desvelado. Sólo eso ya supondría disfrutar de realidad virtual en Switch de manera similar a como funciona en los teléfonos móviles, pero, en este caso, el resto de Toy-Con nos permitirán interactuar con los juegos usando movimientos naturales. Así, gracias al Desintegrador, podremos disparar a alienígenas invasores. Con la Cámara, podremos fotografiar el fondo del océano...

Y, como en los anteriores kits, no faltará la opción del Taller Toy-Con, una sencilla herramienta de programación que nos permite idear nuevos usos para los Toy-Con o crear mecanismos totalmente nuevos: el límite es nuestra imaginación.

Si sólo tenemos curiosidad por ver qué tal va la RV en Switch, podremos comprar el set básico, que incluirá el Visor y el Desintegrador. Si vemos que la cosa nos gusta, podremos ir a por los packs de expansión (que no incluyen el juego, ojo). Y, para los que estén seguros de que la experiencia les va a gustar, habrá un kit completo que rondará los 80 €. ■





RV A TU MANERA

Podremos adquirir el Kit VR de diferentes maneras. Habrá una versión completa que incluirá el visor, el juego y los cinco Toy-Con extra, que rondará los 80 €. También podremos comprar un set básico, sólo con el juego, el Visor y el Desintegrador y, si la experiencia nos gusta, ampliarlo con dos sets de expansión (uno con la Cámara y el Elefante y el otro con el Abanico de pie y el Pájaro). Estos sets no incluirán el juego.

5





NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

Remedy lleva sus sucesos paranormales a nuevas dimensiones

Control, la próxima aventura de los creadores de *Alan Wake* y *Quantum Break*, se pondrá a la venta en verano

En el último número de la revista Game Informer, se ha desvelado jugosa información sobre *Control*, el nuevo juego de Remedy Entertainment, que, tras muchos años trabajando estrechamente con Microsoft, en dos sagas tan únicas como *Alan Wake* y *Quantum Break*, ha vuelto al desarrollo multiplataforma. El juego se pondrá a la venta en verano y, aunque el concepto y la estética recuerdan inevitablemente a los de *Quantum Break*, será algo diferente.

La protagonista será Jesse Faden, una joven con poderes sobrenaturales que busca saber quién es y que acabará en las instalaciones del departamento gubernamental encargado de investigar sucesos paranormales. Allí, se las verá con una misteriosa entidad conocida como The Hiss (algo así como "El Siseo"). Jesse contará con una única arma, que se transformará, e irá adquiriendo nuevas habilidades, como levitación, control mental o telequinesis, para sacar provecho a los objetos del entorno, lanzándolos o usándolos de escudo. La obtención de habilidades irá ligada a unos escenarios más abiertos, en plan metroidvania, que tendrán caminos que requerirán utilizar determinados poderes. ■

Las cifras del mes

80.000 dólares es el salario medio de los empleados de Nintendo Japón

10 millones de copias lleva Horizon: Zero Dawn, una de las nuevas IP más exitosas de esta generación

164.000.000 $ le costó a Bungie desvincularse de Activision

4 millones de unidades ha sumado el remake de Resident Evil 2 en su primer mes a la venta

50 millones de jugadores ha tenido Apex Legends en su primer mes

7.000.000 de usuarios activos tiene GT Sport año y medio después de su salida

210 unidades de Dead or Alive 6 se vendieron en su primera semana en España, y 130 de Crackdown 3...

300.000 unidades lleva vendidas GRIS, que lo ha celebrado con nuevo contenido



NUEVOS DATOS / CINE

Elemental, mi querido Pikachu: *Pokémon* con CG

Warner Bros ha revelado un nuevo tráiler de la película de imagen real "Detective Pikachu" y llama la atención la gran fidelidad respecto al material original

Históricamente, las películas basadas en videojuegos han tendido a salir mal. Cuando se anunció que habría una de imagen real de *Pokémon*, nos echamos a temblar, pero lo cierto es que, después de haber visto los dos primeros tráilers, "Detective Pikachu", que Warner Bros estrenará en algún momento de 2019, pinta más que bien. No en vano, se ha cuidado con esmero la mezcla de imagen real y CG para que el diseño de los pokémon sea fiel al de los videojuegos y no se sienta calzado en un mundo al que no pertenece, algo que no era sencillo.

La película estará protagonizada por un Pikachu detectivesco que ha sido interpretado por Ryan Reynolds ("Deadpool") en la versión original. Junto a él, estará Tim Goodman, un joven de veintiún años encarnado por Justice Smith ("Jurassic World: El reino caído"), cuyo padre, también detective, ha desaparecido. La misión de los dos será dar con su paradero, buscando pistas en una urbe de neón llamada Ryme City, donde los humanos y los pokémon conviven en armonía. Sin embargo, un oscuro complot amenazará con romper ese equilibrio vital... En la historia, también participarán un teniente de policía llamado Yoshida (interpretado por el gran Ken Watanabe, a quien recordaréis de "El último samurái" u "Origen") y Lucy, una reportera que está dando sus primeros pasos en el periodismo y a la que dará vida Kathryn Newton (de la serie "Big Little Lies").

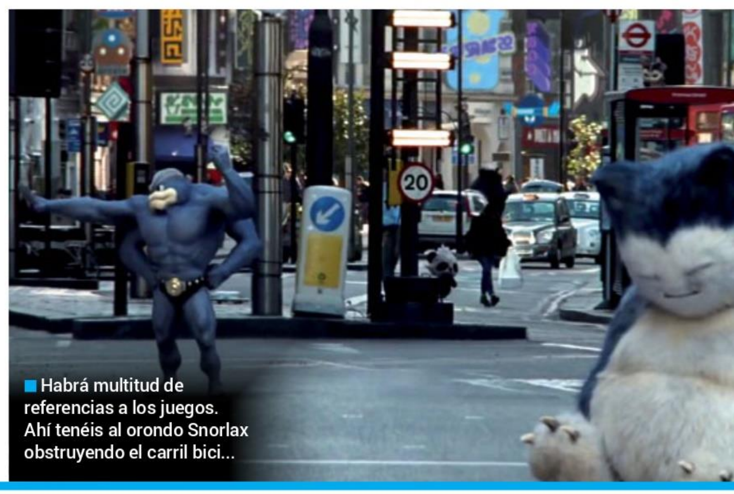
El tráiler de hace unos meses ya fue esperanzador, pero el nuevo deja claro que Warner Bros ha cuidado un producto que tiene potencial para ser un auténtico bombazo en taquilla, tanto entre los niños como entre los adultos. Así, en los dos minutos que dura, muestra a un porrón de pokémon (la mayoría de las primeras generaciones de la saga) que son réplicas CG extremadamente fieles de los vistos en los juegos y en las series de animación. Pikachu, que podrá hablar tanto con Tim como con otros pokémon, será el que mayor cuota de protagonismo tenga, pero también veremos a muchos otros, cada uno con una personalidad o, incluso, una profesión. Por ejemplo, en el tráiler, se ve a Ludicolo de camarero o a Machamp dirigiendo el tráfico. Pero también están presentes Mewtwo, Bulbasaur, Charmander, Charizard, Blastoise, Snorlax, Growlithe, Vulpix, Flareon, Mr. Mime, Jiglypuff, Lickitung, Cubone, Snubbull, Greninja, Pancham... Entre esta película y la llegada de *Espada-Escudo* a Switch, *Pokémon* volverá a acaparar todas las miradas en 2019. Basta con fijarse en que, en España, el tráiler se ha emitido hasta en marquesinas de autobuses digitales de JCDecaux, para que a nadie se le escape que ya está a la vuelta de la esquina.







La relación entre Tim y Pikachu será el epicentro de la historia. Juntos, deberán dar con el paradero del padre del primero.



Habrá multitud de referencias a los juegos. Ahí tenéis al orondo Snorlax obstruyendo el carril bici...





El aspecto del Detective Pikachu será el mismo que en el juego homónimo de 3DS, con su gorra y su gigantesca lupa. Su adorable aspecto contrastará con su mordacidad.



La mayoría de pokémon serán de las primeras generaciones. De los iniciales, ya se ha visto a Bulbasaur y a Charmander.



SONIC CORRE HACIA LA META

Otra criatura virtual que dará pronto el salto a la gran pantalla en versión realista es Sonic. Paramount no ha revelado aún ningún tráiler, pero su estreno está previsto para el mes de diciembre de este mismo año, así que es cuestión de tiempo. Aun así, ya se conoce el aspecto que tendrá el erizo azul de Sega, gracias a la filtración de una serie de materiales promocionales. La reacción del público no ha sido particularmente positiva, hasta el punto de que incluso Yuji Naka, uno de los padres del personaje, ha cuestionado su diseño. No en vano, el parecido con el original es cuestionable, y más si se compara con los pokémon de "Detective Pikachu".

Las frases del mes

"Hoy en día, es difícil hacer juegos enfocados sólo a la narrativa, por la necesidad de que sean largos"

Amy Hennig. Exdirectora creativa de *Uncharted*



"Queremos llevar cosas como Xbox Game Pass a cualquier dispositivo en el que la gente juegue"

Phil Spencer. Jefe de Xbox

"Spider-Man: Un nuevo universo es una obra maestra, y la temática es una mezcla de The Phantom Pain y Death Stranding"

Hideo Kojima. Director de Kojima Productions



"Tuve síntomas de intoxicación durante el desarrollo de Smash Bros Ultimate, pero me puse un gotero intravenoso y fui a trabajar como siempre"

Masahiro Sakurai. Director de *Super Smash Bros Ultimate*



"Estoy bastante cansado de intentar evitar ofender a la gente que se queja sobre cualquier supuesto estereotipo"

Katsuhiro Harada. Director de la saga *Tekken*



"Si pudiera hacer lo que quisiera, haría un GTA de estilo japonés, ambientado en Japón"

Kazunori Kadoi. Director de *Resident Evil 2*



Encontrar edificios y monumentos reales, como el Capitolio o la Casa Blanca, es uno de los grandes encantos de *The Division 2*.

LANZAMIENTO / PS4 - XBOX ONE - PC

La División ya se ha desplegado sobre la caótica Washington D.C.

The Division 2 ya está en las tiendas y nos hemos podido dar un paseo por sus calles, que requerirán meses y meses para quedar liberadas de la peor chusma

Al ser un juego como servicio, *The Division 2* es un título peculiar, pues, según Massive Entertainment y Ubisoft, la verdadera experiencia empieza con el endgame. La compañía puso a nuestro disposición el juego sólo un par de días antes de tener que entregar este número de la revista a imprenta, así que no nos dio tiempo a llegar a esa parte del juego como para ponerla a prueba. El análisis lo haremos, por tanto, el mes que viene, pero, con las horas que hemos podido jugar, sí que podemos avanzar ya que estamos ante un gran shooter multijugador.

La jugabilidad es muy similar a la de la primera entrega, con el particular sistema para buscar coberturas con facilidad o la existencia de niveles roleros tanto para el personaje que nos creemos (con un completo editor) como para los enemigos. El control de las armas también es parecido, pero ahora hay más habilidades disponibles, en forma de torretas, pulsos, minas rastreadoras, drones...

La estructura del mundo abierto cuenta esta vez con más alicientes desde el momento de salida. Por un lado, aparte de las inhóspitas zonas oscuras donde luchar con otros jugadores, las facciones enemigas cuentan con fortalezas que hay que debilitar, para conquistarlas. Por otro lado, los civiles están organizados en diversos asentamientos donde hacen su vida y que podemos contribuir a mejorar, cumpliendo las misiones que nos den, algo que también nos permite reclutar personal para nuestra base de operaciones.

Como escenario, Washington tiene más empaque que Nueva York y se invita a rebuscar en ella, pues hay numerosos coleccionables, desde los típicos "echos" a grabaciones sonora o artefactos.



■ *Halo Reach* se añadirá a *La Colección del Jefe Maestro* en abril y nos volverá a deleitar con su inolvidable epílogo.



ANUNCIOS ■ XBOX ONE - PC

Aperitivo de Microsoft antes del boom del E3

El último Xbox Inside sirvió para realizar varios anuncios pequeños

En el último Inside Xbox (el programa mensual en que Microsoft da novedades sobre sus productos), se produjeron varios anuncios. Sin duda, el más interesante fue la llegada de *Halo: La Colección del Jefe Maestro* a PC. No sólo eso, los usuarios de Xbox One verán también cómo en abril se añade gratuitamente al pack *Halo Reach*, la genial precuela con la que Bungie se despidió de la saga, que correrá a 4K y 60 fps en el modelo X. Además, se confirmó que *Halo Infinite* estará en el E3.

Por primera vez, se pudo ver el streaming de xCloud funcionando en directo, con *Forza Horizon 4* corriendo en un móvil y jugado con el mando de One (del que se anunció un modelo translúcido, por cierto). Los primeros tests del servicio empezarán en 2019. Aparte, se anunciaron la entrada de *Minecraft* en Game Pass, dos nuevas zonas para *State of Decay 2* o la fecha de la versión final de *DayZ* (27 de marzo). ■

Pulsa Start





DE LOS JUEGOS COMO SERVICIO Y OTRAS MODAS

Dicen que el hombre es el único animal que tropieza dos veces con la misma piedra, y qué verdad. En más de 40 años de videojuegos, muchos han tropezado, se han levantado y han vuelto a tropezar hasta despellejarse las rodillas y luego desaparecer, a menudo abrazando modas, tendencias o la inercia que les empujaba. Lo hemos visto en multitud de ocasiones, con modas que surgen con la misma fuerza que explotan las burbujas inmobiliarias, para luego quedarse en nada. El juego "casual" o los controles por movimiento... por mencionar dos de las más recientes. Y en ésas estamos: que seguimos sin aprender. O sin querer aprender. Quizá, porque no hay otro camino. Quizá, porque resulta más fácil. Quizá, porque es lo que "toca" ahora mismo.

Aunque lleva tiempo sonando, lo que toca ahora es el "games as a service" o "los juegos como servicio": que las historias para un jugador están ya tocadas de muerte (oh, paradoja, a menudo suelen copar los puestos altos de las listas de los títulos más vendidos del año), y que la gente lo que quiere son experiencias multijugador, a las que conectarse todos los días, a cualquier hora y encontrar siempre gente con la que jugar, y con novedades periódicas. Hasta Hidetaka Miyazaki, el creador de la serie *Dark Souls*, confesaba recientemente que no le disgustaría hacer un battle royale, suponemos que con su característico estilo.

Total, como hay pocos, para qué vamos a intentar expandir el mercado con ideas originales o algo distinto... En apenas dos años, ya tenemos *PUGB*, *Fortnite*, *Apex Legends*, *Black Ops IIII*, *Battlefield V*... y sólo por mencionar algunos de los títulos clave, sin meter en la ecuación juegos para móviles similares o aquéllos que se organizan por temporadas, como *Rainbow Six Siege*, y que, como todos los mencionados, persiguen ese ideal de juego como servicio, que va incorporando nuevo contenido de forma regular. Un juego "vivo", sin un principio ni un final. O cuyo final deciden los jugadores, que se harten o descubran otro nuevo servicio que les llene más... aunque sea por unos breves instantes. Algunos dicen que este cambio en el paradigma se debe a las nuevas generaciones, más orientadas al "always on" y el juego online. Otros, a que resulta más sostenible en el tiempo generar beneficio y enganchar a la gente. Pero, por más que me lo digan... no lo veo como vía de futuro. O no al menos como lo están planteando. Al final, la realidad es que hay una sobresaturación de juegos con esquemas parecidos e ideas redundantes. Y ahí entra en juego el principio de utilidad marginal decreciente que me explicaron en economía: cuanto más consumimos una cosa, menos "útil" nos acaba resultando. Sólo queda ver cuánto tiempo más seguirán apostando las compañías por los juegos como servicio hasta que vuelvan a tropezar. ■

«Sólo queda ver cuánto tiempo más seguirán apostando las compañías por los juegos como servicio hasta que vuelvan a tropezar»

9

NUEVOS DATOS / PS4 - SWITCH

Allá va con el balón en los pies *Inazuma Eleven*

Ares, la nueva entrega de la saga de rol y fútbol de Level-5, llegará en 2019

Inazuma Eleven Ares se anunció en 2016 con la intención de hacerlo coincidir en el tiempo con el Mundial de Rusia 2018, pero Level-5 no pudo tenerlo listo para ese entonces. Por suerte, esta nueva entrega, que no sólo se lanzará en una consola de Nintendo (Switch, en esta ocasión), sino también en PS4 y móviles, está ya en su recta final y llegará este año.

Como en las anteriores entregas, el juego combinará una historia en plan rolero con espectaculares partidos de fútbol al más puro estilo Óliver y Benji, pero con un nuevo elenco de personajes, basados en los de la serie homónima, pues se trata de un proyecto transmedia. Hace unas semanas, se revelaron varios vídeos de la jugabilidad y, en ellos, se pueden apreciar diversas mejoras. El planteamiento de los partidos seguirá siendo similar, con una mezcla de desplazamiento en tiempo real y "combates" estáticos para discernir los choques entre jugadores o los disparos a puerta, pero el ritmo será mucho más fluido. Además, al conducir el balón, habrá líneas que indicarán las opciones de pase. ■



10

NUEVOS DATOS / MÓVILES

Tu móvil es la varita para salvar el mundo mágico del desastre

Warner Bros y Niantic han dado al fin detalles de cómo será *Harry Potter: Wizards Unite*, el juego de realidad aumentada basado en la famosa saga

No solemos hablar de juegos de móvil, pero, si es uno de Harry Potter y está desarrollado por Niantic, los creadores de *Pokémon Go*, hay que hacer una excepción. *Harry Potter: Wizards Unite* llegará a iOS y Android en algún momento de 2019, y aspira a convertirse en otro fenómeno de realidad aumentada.

El juego nos convertirá en integrantes de las Fuerzas Especiales del Estatuto del Secreto, cuya misión será borrar los innumerables rastros de magia que han aparecido en el mundo muggle, desde criaturas y artefactos hasta personajes o recuerdos. Los contenidos estarán inspirados en la obra de J.K. Rowling, así que veremos a Harry, Ron, Hermione, Hagrid... Así, mientras exploramos, nos saltarán diversos eventos, y deberemos echar mano de la varita para lanzar hechizos. Además, encontraremos trasladores que nos llevarán a sitios tan familiares como la tienda de varitas de Ollivander. Aparte, toparemos con fortalezas donde podremos unir fuerzas con otros jugadores en batallas multijugador, y habrá posadas para reponer energía u objetos. Es decir, un *Pokémon Go* de Harry Potter en toda regla. ■









Cartas desde Yamanose


Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen

TOCA PONER LA "X" EN LA CASILLA DE LA NEXT-GEN

Este mes, he escrito un reportaje sobre el panorama de juegos exclusivos para Switch, PS4 y Xbox One, pero me he quedado con ganas de disertar sobre las estrategias y los plazos que está manejando Microsoft. Sin haber vendido mal (ya quisieran muchas consolas haberse acercado a sus 42 millones de unidades), es indudable que Xbox One ha sido la derrotada de esta generación, sobre todo por aquel arranque "made in Don Mattrick", con Kinect, a 500 euros, con menos potencia que PS4, con muchos servicios televisivos que a nadie importaban... Sin embargo, el mago Phil Spencer ha hecho de la necesidad virtud y, en los últimos años, ha arreglado el desaguisado sacándose varios conejos de la chistera que pueden hacer que la siguiente generación sea otra historia bien distinta.

Se me viene a la cabeza lo que pasó con 360 y se me hace la boca agua de pensar en que Xbox Scarlett (nombre en clave de la futura consola) pueda tener en la industria un impacto similar. El primer paso será decidir cuándo dar el pistoletazo de salida a la generación. Parece difícil que empiece este año, pero One ya no va a ir a más, y no es que tenga muchos exclusivos AAA anunciados (*Gears 5*, *Halo Infinite* y ya), así que yo iría pensando en poner en liza a su sucesora mucho antes de que PS5 esté lista. Es decir, repetir la jugada que se hizo con la brutal 360, que llegó un año antes que PS3, aprovechando que la primera Xbox no había sido capaz de competir con una PS2 a la que aún le quedaba carrete en 2005, como pasa ahora con PS4.

Así pues, Scarlett podría llegar cargada de motivos para adquirirla, a poco que saliera a un precio competitivo. El primero serían los exclusivos que puedan darle ya dos o tres de los nuevos estudios de Microsoft (sobre todo Playground, cuyo RPG lleva años en el horno), a los que cabría añadir el *Forza* de rigor de Turn 10. Luego, estaría la retrocompatibilidad, que permitiría disfrutar con la máxima calidad de muchos juegos de las tres generaciones previas de Xbox. Pero, por encima de todo, estaría el servicio Xbox Game Pass, que, por sólo 10 € mensuales, permitiría disfrutar de buena parte de ese catálogo (y que casaría bien con el supuesto modelo barato de la consola, que prescindiría de lector de discos). Faltaría granjearse el apoyo de más third parties para tener más exclusivos, algo a lo que contribuiría el potencial éxito inicial de la máquina.

Ahora bien, no sé cómo encaja en todo esto el juego por streaming con la tecnología de Project xCloud, que se quiere llevar a cuantos más dispositivos mejor. Se rumorea que Game Pass podría llegar a Switch, y no es descabellado, pues Spencer ha afirmado que el dinero se gana vendiendo juegos y servicios, y no hardware... Sin Sony en el E3, Microsoft tiene la oportunidad de poner ya la "X" en la casilla inicial de la next-gen. ■

« Xbox One ya no va a ir a más, así que yo iría pensando en poner en liza a su sucesora antes que PS5 para repetir la jugada de la brutal 360 »



Por **David Alonso**
@Davealonsoh

EL SENSOR



Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón



LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Cada vez cuesta más distinguir la realidad de la ficción, pero aquí lo convertimos en un juego en el que, ya de paso, te contamos las noticias más surrealistas de estas últimas semanas.

1

XBOX GAME PASS CONFIRMA SU LLEGADA A SWITCH

Era un rumor que llevaba meses cociéndose, pero, por fin, y una vez finalizado el embargo de la información a la que Hobby Consolas ha tenido acceso en rigurosa exclusiva, podemos confirmarlo abiertamente: Xbox Game Pass, el servicio de suscripción de juegos de Microsoft, será compatible con Switch a partir del próximo mes de septiembre. ¿Y esto qué quiere decir? Pues que, llegada esa fecha, todos los usuarios de la consola híbrida de Nintendo tendrán la posibilidad de contratar un plan mensual que les brindará acceso a una amplia serie de títulos de consolas Xbox. ¡Toma castaña! Eso sí, y aunque el catálogo definitivo aún está por confirmar, lo que sí es seguro es que todos los títulos se ejecutarán en streaming (tal y como ya hizo Capcom con *Resident Evil 7: Cloud Version*), por lo que no podremos descargarlos a la memoria de la consola y será necesario disponer siempre de una buena conexión a internet activa para disfrutarlos. Sea como fuere, esta estrategia confirma las inmejorables relaciones entre Microsoft y Nintendo, cuyos lazos se estrecharon con la llegada del juego cruzado entre sus consolas. ¿Se abrirá así la puerta a la llegada de Mario a Xbox?

- ¿JUGAR A HALO EN EL BAÑO? ¡PÓNGAME DIEZ!
- "HA-LO" MEJOR OS LO ESTÁIS INVENTANDO, ¿EH?

Pág. 18



Pág. 22



LA OTRA CARA

Te conducimos a lugares donde nunca creíste llegar

LA COMUNIDAD

El lugar donde vuestra opinión es la que cuenta

¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

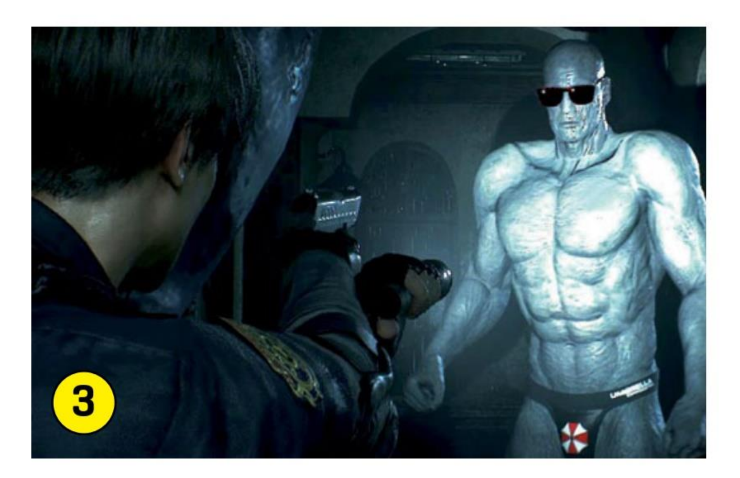
www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas

REGGIE FILS-AIMÉ DEJA NINTENDO Y TRABAJARÁ EN LOS MUSICALES DE CLIFF BLESZINSKI

El próximo 15 de abril, el carismático presidente de Nintendo, Reggie Fils-Aimé, abandonará la compañía a la que lleva unido desde hace más de quince años. Con su despedida, quedarán para el recuerdo, además de una magnífica gestión, momentazos como el combate contra Iwata para promocionar *Super Smash Bros* para Wii U o su mítica aparición en el E3 de 2004, cuando dijo aquello de "My name is Reggie. I'm about kickin' ass". Todo un figura. Pues bien, a pesar de su marcha, parece que aún tendremos Reggie para rato, ya que Cliff Bleszinski, el creador de *Gears of War*, que cambió los videojuegos por los musicales, ha anunciado una próxima colaboración histórica. Al parecer, y a partir de mayo, Reggie trabajará con Cliff en la creación de un nuevo espectáculo de música y baile, cuyo título provisional es "My body is ready".

- DESDE LUEGO, EL TÍO TIENE MADERA DE ARTISTA
- VOSOTROS SÍ QUE DAIS EL CANTE, MAJOS





Mr. X ahora nos persigue... ¡en tanga! El mítico enemigo de *Resident Evil 2* se adelanta al veranito de Raccoon City y, gracias a un mod para la versión de PC, ha cambiado la gabardina y el sombrero por un sugerente tanga y unas gafas de sol tremendamente fashion. Pues oye, ni tan mal... Ya que tiene que currar, que lo haga fresquito, ¿no?

- CADA UNO QUE VISTA COMO QUIERA. ¡FALTARÍA MÁS!
- ¿YA NOS ESTÁIS "TANGANDO"? SIEMPRE IGUAL, OYE...

¿100.000 $ POR UN JUEGO DE NES?

Hay cosas en la vida que no tienen precio. Y otras, como una copia precintada e intacta de *Super Mario Bros* para NES, sí. Concretamente 100.150 dólares, que es lo que ha pagado un coleccionista por esta joya en una subasta que tuvo lugar recientemente. De una rareza absoluta, debido a su perfecto estado y a que pertenece a la primera versión del juego que Nintendo puso a la venta, este increíble pedazo de la historia del fontanero se convierte así en uno de los juegos más "caros" de la historia. Y nosotros, quejándonos del precio de los DLC...

- VALE, PERO NUNCA PODRÁ COMPRAR UN DINOSAURIO
- ¿QUIÉN VA A PAGAR ESO PUDIENDO JUGAR EN EMULADOR?



KONAMI REVELA LOS JUGADORES REALES DEL PRIMER ISS DE SNES

5

En 1994, *International Superstar Soccer* revolucionó el panorama futbolístico en Super Nintendo. Entre sus virtudes, el título destacó por la fidelidad física con la que representaba a las grandes estrellas del momento, eso sí, bautizándolas con nombres ficticios, que las licencias ya costaban muchos yenes por entonces. Ahora, Konami ha confirmado los jugadores reales que se escondían tras los "pseudónimos". Atentos, que os los chivamos: Gómez - Romario, Fontana - Raí, Paco - Ricardo Rocha, Redonda - Maradona, Capitale - Batistuta, Dubois - Djorkaeff, Kolle - Matthäus, Van Wijk - Gullit, Premoli - Maldini, Fidrini - Del Piero, Paz - Figo y Jenkins - Ian Rush. Por supuesto, las reacciones de los que disfrutaron del juego no se han hecho esperar, pero, de entre todas, destaca la del exfutbolista Bebeto. El astro brasileño, al descubrir que el mítico Allejo estaba inspirado en él, afirmó en Twitter sentirse agradecido por el tributo que Konami le había regalado. ¡Qué tío más majete!

- ☐ KONAMI, UNOS GRANDES. ¡Y BEBETO, MÁS!
- ☐ ¡MENTIRA! YO VI JUGAR A ALLEJO EN EL ELCHE



Microsoft presenta un nuevo Kinect. Pero tranquilos, que no está pensado para jugar. Esta versión, que recibe el sobrenombre de Azure, fue presentada en el MWC 2019 de Barcelona, y está totalmente enfocada a sectores profesionales como el de la medicina, la seguridad privada o la gestión de almacenes. Vaya susto os habéis llevado, ¿eh?

☐ PUES A MÍ ME MOLABA ☐ NO JUGUÉIS ASÍ CON MI SALUD



6



7

A YUJI NAKA LE FLIPA EL ASPECTO DE SONIC EN LA PELÍCULA REAL

El programador principal del primer juego de Sonic está emocionado con el salto del erizo azul a la gran pantalla. O, al menos, eso es lo que ha transmitido a través de su cuenta de Twitter, en la que se ha deshecho en elogios al hablar del aspecto de Sonic en la película de imagen real que estrenará Paramount Pictures este mismo año. Con frases como "flipando con el aspecto de Sonic en la peli" o "wow, han conseguido hacer un erizo muy diferente al mío", Yuji Naka no ha escondido su entusiasmo. Y eso que el creativo nipón no participa de ningún modo en la producción cinematográfica. Sobre una posible adaptación de la película a un videojuego, el "padre" de Sonic no ha querido mojarse, por lo que, de momento, no podemos descartar absolutamente nada.

- ☐ SI A YUJI LE MOLA, A MÍ TAMBIÉN
- ☐ CAMBIAD DE TRADUCTOR DE JAPONÉS



CRAZY VTC, EL JUEGO ESPAÑOL INSPIRADO EN CRAZY TAXY

El pasado mes de febrero, coincidieron dos hechos históricos: el 20º aniversario de *Crazy Taxi* y la encarnizada lucha de los taxistas contra el sector de las VTC. Pues bien, haciendo gala de una gran visión comercial, el pequeño estudio madrileño MADX ha anunciado *Crazy VTC* para iOS, Android y PC. Como en el clásico arcade de Sega, este juego de velocidad nos invitará a transportar pasajeros a su destino dentro del límite de tiempo establecido, pero también introducirá algunas novedades. Además de esquivar a los taxis, que no nos lo pondrán nada fácil, la acción incluirá QTE que servirán para ajustar la temperatura del coche o para dar agua a los pasajeros en el momento justo, así como un sistema de decisiones para esquivar los aspectos legales de la normativa vigente, inspirado en *Ace Attorney*.

- ☐ ¿PARA CUÁNDO UNO DE PATINETES ELÉCTRICOS?
- ☐ Y QUE HABLÉIS VOSOTROS DE COSAS "LOCAS"...

9 **Llega un nuevo mando para Dreamcast.** Aunque la mítica consola de Sega "murió" hace más de quince años, para muchos aún sigue muy viva. Como muestra, el pad"next-gen" que ha ideado la compañía Retro Fighters y que, tras superar ampliamente su campaña de financiación en Kickstarter, será lanzado en septiembre. Entre sus novedades, se encontrarán un diseño ergonómico y botones extra.

- ☐ GENIAL, QUE YO AÚN VOY POR LA SATURN
- ☐ CLARO, Y SHENMUE II SALE YA EN PS2, ¿NO?





RESCATAN AL JUGADOR QUE LLEVABA TRES MESES VARADO EN EL ESPACIO

No en la vida real, claro. Todo sucedió en el simulador espacial *Elite Dangerous*, cuando el comandante Deluvian Reyes Cruz se quedó varado en el espacio al intentar establecer un récord de distancia respecto al Sol. Tras casi 42 días de viaje, un fallo en los cálculos le dejó seco de combustible, lo que le hizo permanecer casi tres meses a la deriva a más de 60.000 años luz de distancia. Tras contar su historia en el foro oficial del juego, el grupo de jugadores "Fuel Rats", especializado en este tipo de operaciones, comenzó a montar una misión de rescate. Después de tres días de exhaustiva organización, finalmente emprendieron su viaje más peligroso hasta la fecha y, no sin dificultades, lograron alcanzar a Deluvian y proporcionarle combustible para su regreso. ¡Menudos héroes!

- ☐ POR ESO YO TENGO CONTRATADA LA ASISTENCIA EN GALAXIA
- ☐ YA, Y LO CELEBRARON EN LA CANTINA DE MOS EISLEY, ¿NO?

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE **MORTAL KOMBAT 11**

PARTICIPA EN: *www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor*

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de las que ponemos en "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres copias del juego *Mortal Kombat 11*, dos para PS4 y una para Xbox One. ¡Suerte!



SOLUCIONES del nº 332

1 Verdadero **2** Falso **3** Verdadero **4** Verdadero **5** Verdadero **6** Falso **7** Falso **8** Falso **9** Verdadero **10** Falso

GANADORES de un juego **La LEGO Película 2: El videojuego** (HC 332)

- Juan Padrino (Madrid)
- Óscar Maldonado (Barcelona)
- Manuel Tejera (Sevilla)

LA COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones





El spin-off "President Evil" que se va a poner a la venta el 28 de abril, con Albert Rivera, que diga Wesker, entre los candidatos. ¡Eso sí que va a dar miedito de verdad! Nemesio, el de Raccoon City.

Nemesio, por esta vez, te vamos a dejar hacer campaña política, pero que no sirva de precedente. Y sí, el panorama en general da más "canguelo" que jugar a *Resident Evil 2* con gastroenteritis.



O el sector de los videojuegos toma otro rumbo, o muchos vamos a ser los Quijotes del mundillo: jugando en solitario a títulos en físico y con nuestra revista HC bajo el brazo. Miguel A. Romero

Mientras haya Quijotes como tú, siempre habrá Sanchos como nosotros dispuestos a cabalgar a su lado incondicionalmente. Juntos, no habrá molinos o gigantes capaces de derrotarnos. ¡Gracias!

El sistema de combos "Apocalíptico" de *Devil May Cry 5*. Ojalá haya un mod en PC con Pedro Piqueras comentando las escabechinas. Dante
Pues sería todo un puntazo. Y, si ya le acompañan Jorge Javier Vázquez y Risto Mejide en los comentarios, por aquí tienen una venta asegurada.

Que Switch siga siendo un éxito a nivel mundial, a pesar de sus "haters". Se avecinan tiempos oscuros para todos ellos. the Punisher69
Este sí que es un mensaje apocalíptico, y no los de Pedro Piqueras. ¿Tramas algo que debamos saber?

Que *Resident Evil 2* haya distribuido ya 4 millones de copias. Me alegro, porque es un juegazo. ANHERU
Ahora piensa en la de zombis que habremos matado entre todos. Y no se acaban, oye. ¡No se acaban!

El posible crossplay entre PS5 y Scarlett, aunque muchos piensen que, si Dios separó a los "niños rata", fue por algo. Miguel A. Romero
Bueno, lo de los "niños rata" tiene un pase. Lo malo es cuando los que juegan a separar tienen ya una edad. Así nos luce la calva muchas veces.

Que Ibi, en Alicante, vaya a albergar un Museo del Videojuego. Más cultura sobre este gran sector es lo que hace falta. ¡Sí señor! seburo77
La iniciativa es una pasada. Ojalá tenga éxito y veamos museos del videojuego por toda España.

***Tetris 99*. Por fin existe un battle royale al que me gusta jugar. Vamos, que no paro. Suilvan**
Así que eres de ésos que juegan todo el rato y a los que resulta imposible ganar, ¿eh? Vale, vale: apuntado.

Los rumores de la llegada de una Xbox One S sin lector. Se va a dar una leche como la que se pegó PSP Go en su día. Megajugón82
Pues estaría por ver, aunque piensa que las separan casi diez años. Quizá PSP Go llegó demasiado pronto...

Que *Resident Evil 1, 4* y *0* para Switch no lleguen en formato físico a Europa. Dan ganas de no comprar más juegos, la verdad. Danhyel
Bueno, tampoco es para ponerse así. Es una faena, pero eso de que paguen justos por pecadores no mola.

Que el próximo *Assassin's Creed* pueda estar ambientado en Italia. Yo quiero que lo sitúen en Japón, que sería una pasada. Tupeorpesadilla
Y a nosotros nos molaría que estuviera ambientado en la Vallecas de los años 80, pero sobre gustos...

La marcha de Reggie Fils-Aimé de Nintendo. Se retira una leyenda, pero lo hace por todo lo alto. ¡Gracias por estos quince años! The Reaper2 102
Sin duda, Reggie es un grande y ha hecho un trabajo impecable. Pero bueno, le seguiremos viendo en los musicales de Cliff Bleszinski.

El parche "día 1" de 90 GB de *The Division 2* en PS4. Pero ¿qué trae el disco? ¿La intro y los créditos? coco360
Hala, ¡qué "exagerao"! ¿Pero cómo van a caber la intro y los créditos en un blu-ray. ¿Estamos locos o qué?

Que creen juegos como *Rape Day*, cuyo objetivo principal es violar. Atenta contra todo. Manumagnus
Pues cero bromas aquí. Nos parece una idea horrible y nos alegra que los jugadores reaccionen como tú.



***Anthem*. Y me da igual lo que opinen otros usuarios o la prensa. Lo estoy jugando en PC y me parece un juegazo que, además, mejora mucho conforme avanzas en la historia. ¡Probadlo! Deiv13**

Pues, desde aquí, nos hacemos eco de tu reivindicación. De todos modos, piensa que es la historia de siempre: si a todos nos gustara lo mismo, sería un rollo. Ah, y sí, *Anthem* mola bastante, claro.



La "muerte oficial" de PS Vita en Japón. Es cierto que la consola tenía sus carencias, pero, en lo referente a juegos, nos dejó algunas maravillas que forman ya parte de la historia. ironangel

Vita, junto a Dreamcast, es una de las consolas más "incomprendidas" de la historia. Es una pena que no diera más de sí, pero lo que dio, como dices, fue maravilloso. ¡Larga "vita" a la portátil!

Por David Alonso @Davealonsoh



SUBEN



GOOGLE celebrará un evento el 19 de marzo, en el marco de la GDC, para hablar de su "visión para el futuro de los videojuegos". Por ahora, se desconoce si será para el anuncio de algún dispositivo propio, para el pujante streaming o, incluso, para algún tipo de estudio propio que pueda dedicarse al desarrollo de juegos (apostamos por lo segundo). Lo que sí parece claro es que el gigante tecnológico se está tomando en serio esta incursión en la industria, pues ha contratado a Jade Raymond (veterana de Ubisoft y Electronic Arts) como vicepresidenta. Mucho ojo con esto.



REGGIE FILS-AIMÉ, presidente de Nintendo América desde hacía quince años, ha decidido jubilarse, tras haber contribuido al éxito de Nintendo en la era de DS, Wii y, ahora, Switch. Se le echará de menos. Su sustituto en el cargo será Doug Bowser.



STAR WARS: JEDI FALLEN ORDER se mostrará por primera vez el 13 de abril, durante la Star Wars Celebration. Ya se sabe que su director creativo es Chris Avellone, que ya trabajó con Obsidian en *Caballeros de la Antigua República II*.



GEARBOX dará una charla el 28 de marzo, durante la PAX East 2019, y ya ha dejado caer que allí podría realizar algún anuncio. ¿Será el de *Borderlands 3* o, simplemente, el de una remasterización de la primera parte, como se viene rumoreando?



EL 6-7 DE ABRIL, se celebrará un torneo de *Super Smash Bros Ultimate* en el 37º Cómic Barcelona. Pueden inscribirse hasta 128 equipos de tres o cuatro integrantes, y el ganador pasará a la final del European Smash Ball Team Cup.

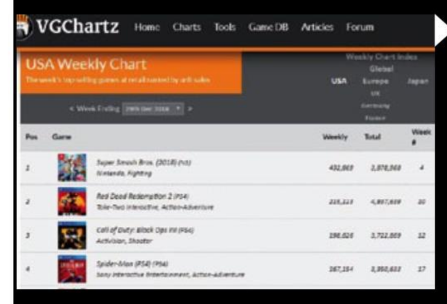
Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



BAJAN



ELECTRONIC ARTS NO TENDRÁ CONFERENCIA EN EL E3. Seguirá teniendo su evento EA Play, pero enfocado a la comunidad, con asistencia gratuita para el público, demos o charlas de desarrolladores. Es verdad que las conferencias de EA solían ser flojas, con eternas partidas del multijugador de turno o más de un anuncio sin material real (ahí están los últimos *Star Wars*), pero es otro golpe a la feria. Lo bueno es que, aun así, la compañía estará en Los Ángeles, como poco con sus juegos deportivos, y seguro que aporta en la conferencia de Microsoft.



VG CHARTZ, el medio de referencia en cuanto a cifras de venta del sector, parece haber dejado de publicar los datos relativos a juegos. Por eso, en la revista, veréis menos alusiones al respecto, pese a ser un aspecto clave para entenderlo...



DEAD OR ALIVE 6, cuyo primer pase de temporada cuesta 90 eurazos. Por si el sablazo no fuera suficiente, sólo abarca de marzo a junio y dará acceso a dos personajes... y 62 trajes. Lamentable para un juego que ya de por sí se vende a 70 euros.



SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE no lo hemos podido analizar en este número porque Activision no anticipó el juego a ningún medio hasta el día de su lanzamiento (22 de marzo), pese a no tener ningún tipo de conectividad online.



OVERKILL'S THE WALKING DEAD ha sido finalmente cancelado en todas sus versiones. Lo bueno es que, sabiendo lo desastrosa que había sido la versión de PC, los usuarios de PS4 y Xbox One no tienen necesidad de lamentarse...


1



2


3

Super Robot Wars T

EL CROSSOVER DE MECHAS QUE ARRASA EN JAPÓN

PLATAFORMAS
PS4 | Switch

GÉNERO
Rol / Estrategia

DESARROLLADOR
B.B. Studio

DISTRIBUIDOR
Bandai Namco

LANZAMIENTO
Ya disponible (Japón)

Este veterano y realmente prolífico crossover de rol táctico tiene un enorme tirón en Japón, donde cada año salen a la venta nuevas entregas. Ésta es ya la cuarta para PlayStation 4 y, a la vez, supone su debut en Nintendo Switch.

Super Robot Wars es una saga de estrategia y rol por turnos, en la que nuestras unidades de batalla son mechas, grandes vehículos de combate humanoides con forma de robot. Cada entrega reúne una gran variedad de mechas, extraídos de multitud de manganimes de distintas épocas. De esta manera, en *Super Robot Wars T*, libramos batallas con unidades de propiedades intelectuales tan diversas como *Gundam*, *Mazinger Z*, *Expelled from Paradise*, *Gunbaster* y muchas otras. Además, no sólo controlamos mechas en combate, sino que algunas unidades son naves espaciales: por ejemplo, la emblemática Swordfish II de *Cowboy Bebop*, pilotada por Spike Spiegel, y la Arcadia del Capitán Harlock (*Arcadia of my Youth*). Y es que, por supuesto, en el juego también están presentes los pilotos de todos esos vehículos y mechas. De hecho, la parte argumental es muy importante en la saga, y lo sigue siendo en esta entrega: multitud de personajes de todas estas series se conocen e interactúan entre ellos, en una historia independiente y autoconclusiva que queda cerrada al final del juego.

Un elenco galáctico

Además de los numerosos personajes de otros universos, también es habitual que cada entrega de *Super Robot Wars* tenga sus propios héroes, en torno a los cuales gira la trama. En esta ocasión, los dos protagonistas originales son Tokitou y Sakurai (podéis verlos en las siluetas de cuerpo completo de la página siguiente), miembros de una división secreta de VTX Union, una gran empresa que tiene mucho peso en la historia del juego.

Es poco probable que *Super Robot Wars T* llegue a comercializarse en Europa, no sólo por su marcado enfoque japonés, sino, sobre todo, porque resultaría complicado utilizar todas estas licencias de manganimes a nivel internacional. Pese a ello, Bandai Namco piensa cada vez más en el mercado occidental a la hora de producir estos títulos y, por ello, ha incluido textos en inglés en la "versión Asia" del juego. Por lo tanto, si compráis dicha edición de importación (ya a la venta), podréis jugar en la lengua de Shakespeare, pues ni PS4 ni Switch tienen bloqueo regional.

LA "VERSIÓN ASIA" DEL JUEGO, A LA VENTA EN WEBS DE IMPORTACIÓN, INCLUYE TEXTOS EN INGLÉS





1 Las unidades de combate son mayoritariamente mechas, pero también hay un buen puñado de naves espaciales.

2 Las escaramuzas se muestran con vistosas animaciones, como es habitual en el género.

3 Chibodee Crocket, de *Mobile Fighter G Gundam*, es uno de los muchos personajes presentes en el juego. Es el piloto del Gundam Maxter.

4 Los Gundam son los mechas más icónicos de Japón, y *Super Robot Wars T* incluye numerosos modelos y pilotos de la franquicia.

5 *Cowboy Bebop,* una de las mejores series de anime de los 90, está representada con su protagonista Spike Spiegel y su nave Swordfish II.

6 Mazinger Z también forma parte del juego, en su versión más moderna (con el aspecto de la película de anime más reciente, *Mazinger Z: Infinity*).

GUNDAM, EL REY MECHA

La saga *Super Robot Wars* se distingue por unir personajes y elementos de numerosos mangas y animes de ciencia ficción de gran popularidad en Japón. De entre las propiedades intelectuales que utiliza la saga, sin duda, destaca la longeva *Gundam*, que este año celebra su cuadragésimo aniversario. En todo este tiempo, *Gundam* ha tenido muchísimas encarnaciones diferentes e inolvidables: aquí abajo, podéis ver una imagen de *Mobile Suit Zeta Gundam*, la segunda serie (1985-1986), una de las que tienen representación en *Super Robot Wars T*.











Aquí TOKIO



Doraemon: Nobita's Story of Seasons, anunciado para Switch

Story of Seasons, la saga anteriormente conocida como *Harvest Moon*, tendrá este curioso crossover, en el que Nobita estará al cargo de la granja. Aparecerán los demás personajes de la famosa serie de animación, y los inventos de Doraemon nos permitirán hacer cosas nunca antes vistas en *Story of Seasons*.

76.894 unidades vendidas de **Jump Force** (PS4) en su primera semana en Japón



Sony anuncia el fin de la producción de PS Vita en Japón



PS Vita lleva tiempo descatalogada en Europa, pero aún resistía en Japón y ha seguido recibiendo muchos juegos en este tiempo. Sin embargo, su ciclo se acaba definitivamente, pues la división japonesa de Sony ha anunciado que deja de producir la consola. PS Vita apareció originalmente en Japón a finales de 2011.



Habrá manga y película de animación de Ni no Kuni

Este verano, se estrenará en Japón una película de animación de *Ni no Kuni*, con un nuevo protagonista: Yuu, un inteligente adolescente que va en silla de ruedas y que viaja a una realidad paralela. Además, a partir de mayo, se estrenará también en Japón un manga basado en *Ni no Kuni*.



The Alliance Alive HD Remaster, anunciado para PS4, Switch y PC

Este juego de rol, original de 3DS y cuya historia está escrita por el creador de *Suikoden*, llegará en otoño también a PlayStation 4, Switch y PC. Esta versión remasterizada lucirá a una resolución mayor, y la interfaz estará revisada para que la experiencia a una sola pantalla sea fluida y correcta.



Dragon Quest tendrá una película en verano

"Dragon Quest: Your Story", una nueva película de animación 3D, se estrenará en Japón el próximo 2 de agosto. Estará basada en la historia de *Dragon Quest V: La Prometida Celestial*, una de las entregas más memorables de la saga, en la que el héroe forma su propia familia, la cual le acompaña en la aventura.

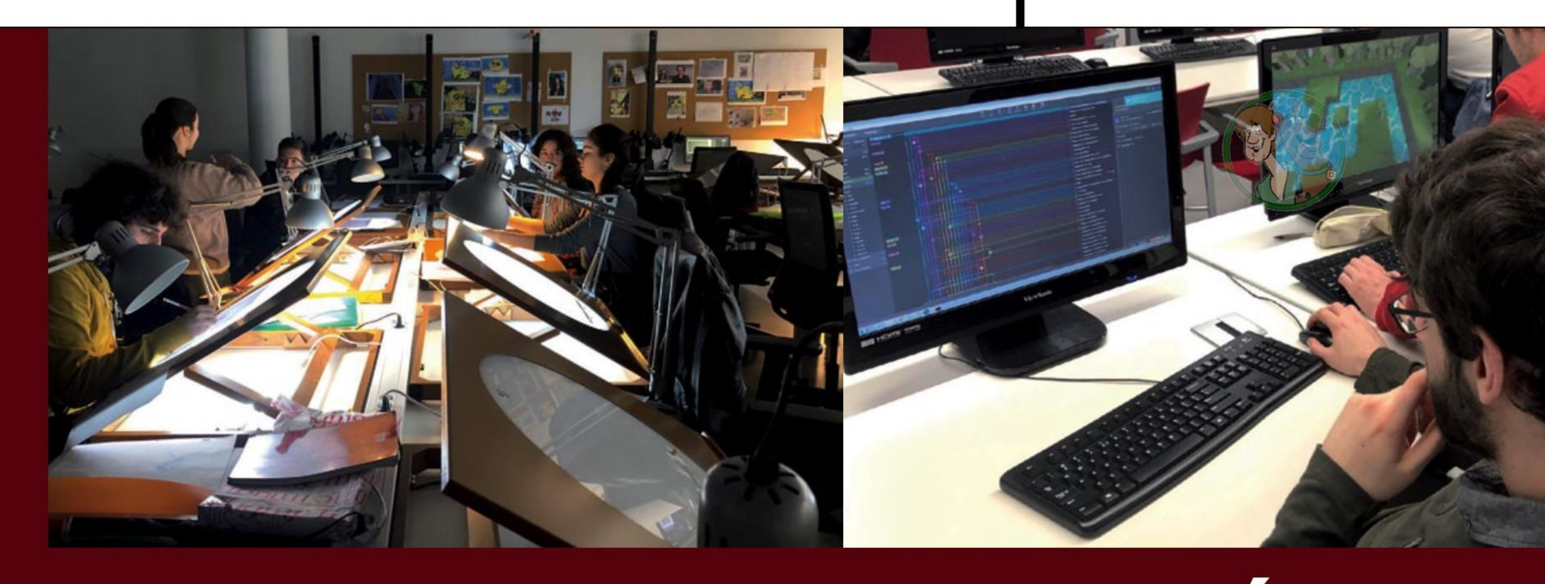


Sega celebra el 25º aniversario de Saturn

Sega Fes, el evento que celebra la compañía en Japón los últimos días de marzo, rendirá homenaje a Saturn por su 25º aniversario. Allí estará el mismísimo Segata Sanshiro, personaje interpretado por el actor Hiroshi Fujioka en la campaña publicitaria que se vio en su día en la televisión japonesa.



61.065 unidades vendidas de **Catherine: Full Body** (PS4 y PS Vita) en su primera semana en Japón



LA UNIVERSIDAD QUE DEFINIÓ LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO

DigiPen Institute of Technology es una de las mejores Universidades de videojuegos del mundo. Ayudó a definir la industria hace 30 años y su sede en Bilbao es un modelo a seguir que forma a los profesionales que seguirán dando vida a nuestros juegos favoritos.

DigiPen es la Universidad de videojuegos más antigua del mundo. Fue creada en 1988 por Claude Comair, co-fundador de Nintendo Software Technology USA, para potenciar el sector del desarrollo de videojuegos, y desde entonces sus graduados han ayudado a crear más de 1.000 títulos comerciales.

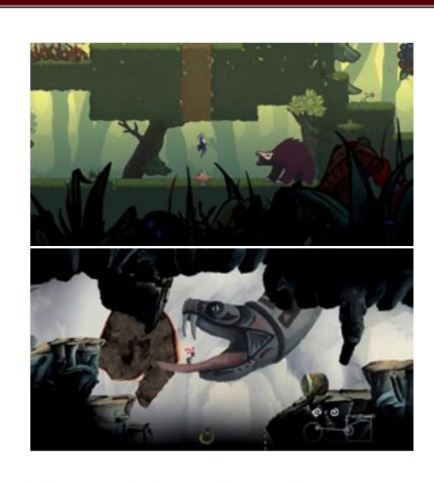
Solo hay tres campus de DigiPen en el mundo, y uno de ellos está en Bilbao. Situado en la isla de Zorrozaurre, una zona que quiere convertirse en una referencia tecnológica a nivel internacional, DigiPen está formando a los profesionales del mañana gracias a dos claves: especialización y un modelo educativo extremadamente práctico.

En el centro se pueden cursar dos carreras: Ingeniería de Software y Arte Digital y Animación. Los alumnos se especializan en cada una de ellas desde que entran, y en los cuatro años de duración crean cinco videojuegos, tres en 2D y dos en 3D. En la carrera de programación aprenden a trabajar con los motores más conocidos, pero también a crear los suyos propios desde cero. En la de arte, empiezan trabajando de forma tradicional (dibujo, cine, animación 2D...), para después trabajar en 3D.

> "DIGIPEN ES LA UNIVERSIDAD DE REFERENCIA EN EL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS, SEGÚN FORBES"
>
> Steven Longden, Director de Admisión

Esta metodología permite que un estudiante de cualquiera de las ramas trabaje en la industria del videojuego, pero también les abre las puertas a otras industrias de arte y software: efectos especiales, optometría, simuladores aeronáuticos, etc.

Autonomía personal, pero también trabajo en equipo, disciplina y especialización son las claves para hacer un buen videojuego, y también forman parte del ADN de DigiPen.



Un modelo educativo único que gana premios

Su forma de entender la educación en desarrollo de videojuegos le ha valido a DigiPen algunos de los premios más importantes de esta industria, pero también de la del cine. 10 videojuegos creados en DigiPen Bilbao han sido nominados 19 veces como finalistas, y han ganado concursos y festivales por todo el mundo. Y la rama artística no se queda atrás: sus cortos y animaciones han ganado 69 premios en algunos de los festivales de cine más importantes del mundo. Como veis, es todo un modelo de éxito.




LA
PARTIDA
DE
LOS

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



EXCLUSIVOS

Nintendo, Sony y Microsoft tienen muchos ases en la manga para este año y quizás el siguiente. Los descubrimos y valoramos las opciones que tiene cada una de saltar la banca.

Con la generación en un punto tan maduro, la cantidad de juegos anunciados es inmensa, y siempre es apetecible fijarse en los que cada consola va a poner en exclusiva sobre la mesa para satisfacer más y mejor a la mayor cantidad posible de usuarios, instándolos, incluso, a comprarse la máquina de marras, si aún no la tienen. Por eso, hemos decidido repasar lo que van a ofrecer Switch, PS4 y Xbox One a lo largo de 2019 y, muy posiblemente, 2020 en algunos casos. En relación con eso, consideramos como exclusivos a los títulos que se lanzan sólo en una de las tres consolas, aunque también lleguen a PC.

Antes de entrar en harina, conviene hacer algunas precisiones. La más evidente es que Nintendo no está jugando en la misma liga que Sony y Microsoft, ni por plazos temporales (su consola salió tres años y medio más tarde) ni por tipo de hardware (no busca competir en potencia y tiene el factor de la portabilidad). Switch tiene un volumen bestial de exclusivos, que, además, se amplía periódicamente con Directs, en parte porque la consola aún está en ascenso y en parte porque sus desarrollos requieren menos dinero y años. En cambio, PS4 y Xbox One están al final de su ciclo de vida, pero en tendencias dispares. La consola de Sony ha sido, sin discusión, la gran triunfadora de esta generación, y Sony se ha dejado llevar en cuanto a anuncios: ya no necesita nada más (de ahí que no vaya al próximo E3) y, encima, su política de comunicación a largo plazo hace que la mayoría de sus exclusivos venideros se conozcan desde hace dos o tres años. En cambio, One aún puede tener recorrido en cuanto a anuncios, dada la política de Microsoft a corto-medio plazo, su reciente adquisición de estudios y su presencia en el E3, donde debe ser la protagonista. No obstante, eso hace que, ahora mismo, tenga en cartera menos juegos que sus rivales, y de ahí que incluyamos varios indies en su sección del reportaje. ■

SWITCH

Tras un 2018 bastante discreto en cuanto a exclusivos de nuevo cuño, Nintendo volverá al nivel de 2017 y, en los próximos meses, dará el do de pecho con entregas inéditas de muchas de sus sagas estrella, capaces de vender consolas a espuertas.





LUIGI'S MANSION 3

■ 2019 ■ NINTENDO ■ AVENTURA

El "hermanísimo" Luigi no sólo participará en *Super Mario Maker 2* este año, sino que también tendrá su propia aventura en solitario, aún sin título definitivo. Tampoco se conoce el estudio: ¿será un desarrollo interno de Nintendo EAD o se le habrá cedido de nuevo a Next Level Games, artífice del genial *Luigi's Mansion 2* para 3DS? Ha habido que esperar seis años desde que se lanzara aquel juego, pero Luigi volverá a explorar, al fin, caseríos llenos de fantasmas armado con el succionaentes del Profesor Fesor, que incorporará nuevos gadgets, como un lanzador de desatascadores.

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3

■ VERANO ■ TEAM NINJA (NINTENDO) ■ ACCIÓN

Firmado por el estudio responsable de *Ninja Gaiden*, este RPG de acción es un gran fichaje para el catálogo exclusivo de Switch. No en vano, esta subsaga de Marvel llevaba diez años en barbecho y sus anteriores entregas fueron multiplataforma. El juego nos enfrentará a Thanos y su Orden Negra, con un potente cooperativo para cuatro jugadores (en la misma consola, en red local u online) y más de veinte héroes de los universos de los Vengadores, Guardianes de la Galaxia, X-Men o los Defensores. Cada uno tendrá unas habilidades únicas, que se desbloquearán al subir de nivel.

POKÉMON ESPADA-ESCUDO

■ FINALES DE 2019 ■ GAME FREAK (NINTENDO) ■ ROL

La octava generación de *Pokémon* ya tiene sentados los cimientos. Pensábamos que se guardaría la carta hasta el E3, pero Nintendo la volteó por sorpresa en un Pokémon Direct. *Espada* y *Escudo* serán los nombres de las dos nuevas ediciones, que supondrán el estreno de la línea principal de la saga en una consola de sobremesa, después de que las anteriores lo hicieran en Game Boy, Game Boy Advance, DS y 3DS. No contamos como tal a productos como *Colosseum* para GameCube o *Let's Go* para la propia Switch.

Por ahora, sólo se han dado pinceladas. *Espada-Escudo* se ambientará en Galar, una región con reminiscencias de Inglaterra y que contará con entornos rurales, ciudades industriales, llanuras, montañas nevadas... Como siempre, habrá que superar gimnasios hasta convertirse en campeón. Para ello, empezaremos eligiendo entre Scorbunny (un conejo de fuego), Sobble (una lagartija de agua) y Grookey (un chimpancé de tipo planta). No se ha visto a más criaturas nuevas, aunque sí a veteranas como Pikachu, Hoothoot, Flygon, Tyranitar o Lucario. De los combates, no se sabe nada: sólo que los pokémon salvajes "brotarán" en las zonas de hierba.

En lo gráfico, Game Freak ha sido conservadora, pero el colorido general y los modelados de personajes y paisajes lucirán bien. Está llamado a ser el vendeconsolas de Switch en Navidad.



SUPER MARIO MAKER 2

■ JUNIO ■ NINTENDO ■ PLATAFORMAS

Nintendo se sumó en Wii U y 3DS a la moda de los juegos de creación, permitiendo que cualquiera pudiera sentirse como Miyamoto ideando niveles 2D de *Super Mario*. Esta secuela será un más y mejor, merced a un editor que contará con multitud de características adicionales, como nuevos objetos (entre los que destacará el disfraz de gato de *Super Mario 3D World*), más enemigos o, incluso, opciones como modificar las físicas del terreno, por ejemplo para introducir cuestas deslizantes. Con una intuitiva rueda de menús, podremos crear cualquier fase que se nos ocurra, dándole la estética de *Super Mario Bros*, *Super Mario Bros 3*, *Super Mario World* o *New Super Mario Bros U*. Nintendo no lo ha confirmado, pero es de prever que las creaciones se puedan compartir online y que, esta vez, haya cooperativo, pues sale Luigi en el arte de portada.



DAEMON X MACHINA

■ VERANO ■ MARVELOUS (NINTENDO) ■ ACCIÓN

Producido por Kenichiro Tsukuda, veterano de la saga *Armored Core* de FromSoftware, este exuberante juego de acción con mechas puede ser uno de los tapados de Switch para 2019. En un mundo donde las máquinas han sufrido mutaciones y se han rebelado contra los humanos, encarnaremos a un mercenario con la habilidad para pilotar un gigantesco robot de combate llamado Arsenal, con el que nos enfrascaremos en espectaculares batallas por aire y por tierra, combinando disparos y ataques cuerpo a cuerpo, sin que falten los jefes finales. El Arsenal se podrá personalizar y mejorar con nuevas habilidades, y habrá cooperativo local y online.



FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

■ 26 DE JULIO ■ INTELLIGENT SYSTEMS / KOEI TECMO (NINTENDO) ■ ESTRATEGIA

La saga de estrategia por excelencia de Nintendo, con permiso de *Pikmin* y *Advance Wars*, ha tenido un sinfín de entregas para 3DS, pero llevaba desde 2008, cuando se lanzó *Radiant Dawn* en Wii, sin dejarse caer por una consola de sobremesa. Ésta se ambientará en el mundo de Fódlan, una tierra donde una iglesia posee una gran influencia, y nos obligará a elegir entre tres casas enroladas en una escuela de oficiales. Cada una contará con unos estudiantes únicos que trabarán relaciones y combatirán en sesudas batallas sobre un tablero con cuadrículas, con novedades técnicas como que, al mover a un soldado, se desplace todo su pelotón.

El estilo visual recordará mucho al de *A Link Between World*, pero con una capa de "barniz plasticoso" que le sienta muy bien y que casa con la base del original de Game Boy de 1993.

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

2019 · NINTENDO · AVENTURA

Se lanzó en 1993 y, un cuarto de siglo después, sigue resultando difícil creer que Nintendo pudiera meter en un cartucho de Game Boy una aventura como *The Legend of Zelda: Link's Awakening.* Es una de las entregas más queridas de la saga y, en los próximos meses, va a volver a lo grande, con un remake que mantendrá el desarrollo del original y le dará un acabado visual único. De nuevo, viviremos las peripecias de Link en Isla Koholint, después de que una tormenta haga naufragar su barco (la intro del juego, convertida en una secuencia de dibujos animados, será un espectáculo). Se mantendrá la perspectiva de la cámara, pero con unos gráficos en la línea de los vistos en 3DS en *A Link Between Worlds*, de modo que será como estar viendo una maqueta de juguetes de plástico (casi tipo Playmobil). El desarrollo mantendrá todas las locuras que ya vimos en la versión monocroma, como las secciones de plataformas en 2D o los cameos de otras sagas, como los de Chomp Cadenas y Goomba.



YOSHI'S CRAFTED WORLD

29 DE MARZO · GOOD-FEEL (NINTENDO) · PLATAFORMAS

Este adorable plataformas bidimensional, que ya está a la vuelta de la esquina, presentará un estilo visual de lo más original: los niveles serán maquetas con diferentes planos de profundidad sobre los que habrá elementos con los que interactuar a huevazo limpio. Después de deleitarnos con los materiales textiles de *Yoshi's Woolly World*, Good-Feel volverá a hacer lo propio con manualidades de papel. No esperéis un juego particularmente desafiante, pues está pensado para toda la familia, pero sí uno de los plataformas más bellos y simpáticos del año.



YO-KAI WATCH 4

SIN FECHA · LEVEL-5 (NINTENDO) · ROL

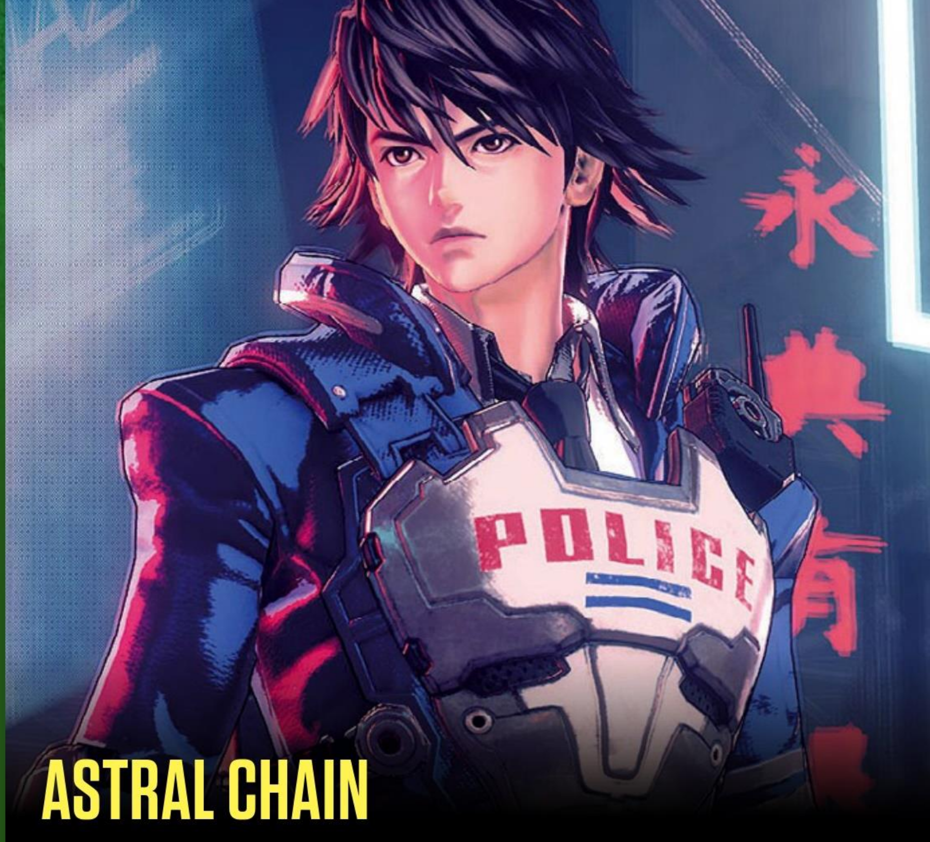
Una de las sagas más importantes de 3DS dará el salto a Switch y, por tanto, a consolas de sobremesa con esta entrega. En Japón, sale el 6 de junio y, aunque todavía no está anunciado oficialmente para Occidente, lo lógico es que desembarque en algún momento (esperemos que con un margen de tiempo drásticamente inferior al de dos o tres años habitual hasta ahora). El juego se inspirará en la serie de animación "Shadowside", que se ambienta treinta años después de la original, de modo que la protagonista será la hija de Nate y Katie.



DRAGON QUEST XI S

OTOÑO · SQUARE ENIX · ROL

Aunque ya se lanzó en PS4 y PC, consideramos como exclusivo a este RPG por las importantes novedades que presentará en su versión para Switch. No es habitual que un juego reciba su versión definitiva en una plataforma inferior en lo técnico a la de origen, pero así es. *Dragon Quest XI S: Ecos de un pasado perdido - Edición definitiva*, que es como se llamará el juego, incluirá nuevas historias centradas en todos los personajes del grupo protagonista y, además, permitirá intercambiar entre los gráficos 3D del original y otros exclusivos con estilo de 16 bits.



ASTRAL CHAIN

■ 30 DE AGOSTO ■ PLATINUM GAMES (NINTENDO) ■ ACCIÓN

La second party predilecta de Nintendo en los últimos años, Platinum Games, está ultimando ya su primer exclusivo para Switch. Su director es Takahisa Taura, principal diseñador de *NieR Automata*, y el genio Hideki Kamiya ha supervisado el proyecto, por lo que sólo cabe esperar lo mejor. Así, este juego de acción estará protagonizado por las fuerzas especiales de la policía de una ciudad futurista, que harán uso de un arma-criatura cibernética llamada Legión, a la que quedarán unidas con una cadena. Los combates serán frenéticos, con una mezcla de golpes cuerpo a cuerpo y disparos que recuerda tanto a *Bayonetta* como a *Vanquish*. La peculiaridad es que los combos y ataques especiales, que incluirán planos a cámara lenta, vendrán dados por la sinergia con Legión. ¿Admitirá el cooperativo esa peculiar fórmula?



RUNE FACTORY 4 SPECIAL

■ 2019 ■ MARVELOUS (XSEED GAMES) ■ ROL

Uno de los anuncios más someros del último Nintendo Direct fue que ya está en desarrollo *Rune Factory 5*: sólo hubo un logo, sin siquiera una fecha aproximada. Por suerte, antes de eso, podremos disfrutar de *Rune Factory 4 Special*, una remasterización de la entrega lanzada originariamente en 3DS en 2014. Una de las novedades de esta revisión será la de poder casarse con otros lugareños con los que interactuemos. Por su parte, la jugabilidad mantendrá sus luchas contra monstruos y sus actividades de ocio y gestión, como cultivar, pescar o cocinar.



TOWN

■ 2019 ■ GAME FREAK (NINTENDO) ■ ROL

Game Freak dará todo su apoyo a Switch en 2019, y no sólo con *Pokémon Espada-Escudo*. También está desarrollando este otro RPG, cuyo título todavía es provisional. El protagonista será un joven que deberá defender su pueblo, el único escenario del juego, de una invasión de monstruos, derrotándolos en combates por turnos (un sistema que, a diferencia de en otras consolas, ya pervivió en 3DS y va a seguir muy vigente en Switch), en los que podrá recibir ayuda de sus vecinos para realizar invocaciones.

JUEGOS A LA EXPECTATIVA

Switch tiene anunciados desde hace tiempo varios juegos muy relevantes... de los que apenas se ha visto un logo o un tráiler conceptual.

METROID PRIME 4

Se anunció en el E3 2017 con un simple logo... y, sin haberlo mostrado siquiera, Nintendo reseteó su desarrollo para ponerlo en manos de Retro Studios, responsable de la trilogía original. No lo esperamos, como poco, hasta 2021...

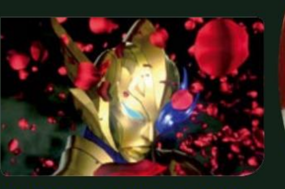


ANIMAL CROSSING

Anunciado en 2018 con un tráiler CG (de ahí es la imagen que veis), el nuevo simulador social de Nintendo es el único juego de este cuadro confirmado para 2019. ¿Tenéis listas las bayas para Tom Nook?

BAYONETTA 3

Este hack and slash se anunció en diciembre de 2017 con un breve tráiler CG... y nada se ha vuelto a saber. Platinum Games asegura que va viento en popa y que saldrá antes de lo que imaginamos, pero, teniendo ya *Astral Chain*, sería raro que llegara en 2019.



SHIN MEGAMI TENSEI V

Atlus anunció este RPG en la presentación mundial de Switch, en enero de 2017, y apenas se ha visto un breve vídeo. Se ambientará en el Tokio actual y lo bueno es que ya está confirmado que llegará a Occidente.



PS4

La mayoría no tiene aún fechas ni siquiera estimadas, pero Sony tiene en la recámara varias superproducciones de largo recorrido que prometen ser un broche de oro para la consola y que estarán arropadas por una pléyade de juegos de clase media-alta.

■ Ellie será la protagonista indiscutible en esta secuela, donde la veremos en situaciones emocionales muy dispares. Naughty Dog aún no ha mostrado a Joel, por lo que no se sabe cómo le han tratado los cinco años transcurridos.

GHOST OF TSUSHIMA

■ SIN FECHA ■ SUCKER PUNCH (SONY) ■ AVENTURA

Tras tres entregas de *InFamous*, Sucker Punch va a cambiar radicalmente de tercio con una aventura de mundo abierto que apostará por una ambientación en el Japón feudal. El proyecto lleva en el horno desde 2014, y el estudio ya sacó petróleo entonces a PS4 con *InFamous: Second Son*, por lo que el nivel visual promete ser abrumador.

El protagonista del juego será Jin Sakai, un samurái que deberá hacer frente a una invasión del ejército mongol en la isla de Tsushima, en el año 1274. El inmenso y precioso mundo abierto (ojo a la vegetación mecida por el viento) se podrá recorrer a caballo y habrá mecánicas de sigilo y de plataformeo, como el uso de un garfio para trepar a sitios elevados. Ahora bien, el elemento estrella serán los duelos con katanas, que, lejos de los de un hack and slash, harán gala de un estilo pausado y estratégico, en el que serán clave la defensa y los contraataques.

THE LAST OF US: PART II

■ SIN FECHA ■ NAUGHTY DOG (SONY) ■ AVENTURA

Si algo caracteriza a las first parties respecto a otras compañías, es que dosifican mucho la información sobre sus juegos y sólo los suelen mostrar en grandes ocasiones. En el caso de Sony, eso se acentúa, pues, en los últimos años, ha tendido a anunciar sus títulos con varios años de antelación. Es el caso de *The Last of Us: Part II*, que, tras dos tráilers en 2016-2017 y una demostración jugable en el E3 2018, no sabemos cuándo volveremos a ver, habida cuenta de que Sony no irá este año a la feria angelina...

La expectación es máxima con una secuela que tendrá a una Ellie de diecinueve años como protagonista. Será una historia de odio y venganza, en contraste con la del original, que versaba sobre el amor y cuyo final impactaba. De nuevo, nos moveremos por un mundo brutalmente hostil, en el que camparán a sus anchas los chasqueadores y una sanguinaria secta. Habrá importantes novedades en la exploración (podremos saltar libremente y reptar, y los enemigos tendrán que comunicarse de viva voz para avisar a sus compañeros si nos descubren) y en el combate cuerpo a cuerpo (podremos hacer quiebros y quitarles las armas a los enemigos). A eso, se añadirán un músculo técnico demencial, observable especialmente en las animaciones, y una música a cargo de Gustavo Santaolalla que pondrá el corazón en un puño.



DEATH STRANDING

■ SIN FECHA ■ KOJIMA PRODUCTIONS (SONY) ■ AVENTURA

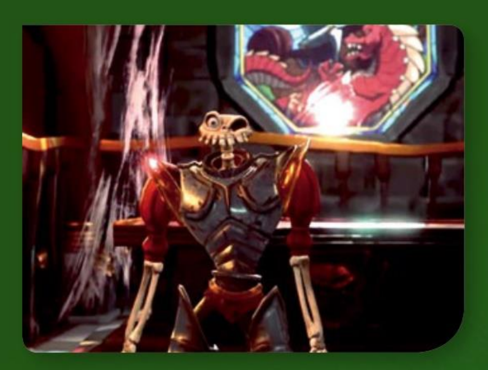
Hideo Kojima anunció su nueva locura hace ya casi tres años... y su concepto tanto argumental como jugable sigue siendo un misterio, pese a haber visto ya varios tráilers y hasta una demo. Recientemente, el creador japonés ha revelado que el desarrollo va con algo de retraso respecto al plan inicial, pero dejando claro que ya es jugable de principio a fin. La única evidencia es que muchos de los personajes han sido interpretados por actores famosos, como Norman Reedus, Mads Mikkelsen o Léa Seydoux, que lucirán hiperrealistas, gracias al empleo del motor Decima que Guerrilla Games ya usó en *Horizon: Zero Dawn*. Kojima ha sido muy ambiguo sobre la temática, que será muy filosófica, pero parece claro que los vínculos entre la vida y la muerte serán el epicentro de todo, como denotan los bebés incubados que portarán el protagonista, Sam, y algunos de sus compañeros. Lo que es seguro es que Kojima nunca deja indiferente.



DREAMS

■ PRIMAVERA ■ MEDIA MOLECULE (SONY) ■ CREACIÓN

Tras sorprendernos con *LittleBigPlanet* en PS3 y con *Tearaway* en Vita, Media Molecule se ha tomado su tiempo para estrenarse en PS4 (sin contar la revisión de *Tearaway*), pero *Dreams* al fin tiene ventana de lanzamiento: saldrá en primavera... como un juego de acceso anticipado, a 30 €. Esa política es inusual en consolas, y más cuando se trata de estudios first party, pero tiene su lógica, pues hablamos de un producto que será más que un juego: será un editor con infinitas posibilidades para que cada usuario pueda crear sus propios juegos y compartirlos.



MEDIEVIL

■ 2019 ■ OTHER OCEAN INTERACTIVE (SONY) ■ AVENTURA

Sir Daniel Fortesque regresará de entre los muertos en este remake del primer *Medievil*, lanzado en PlayStation en 1998. El desarrollo aventurero-plataformero y el diseño de niveles serán prácticamente los mismos, pero los gráficos se han renovado por completo, más o menos en la línea de lo que ya hizo el año pasado Activision con la trilogía clásica de *Spyro*. Así, el esquelético caballero volverá a enfrentarse a las hordas del brujo Lord Zarok, entre las que se contarán zombis, licántropos, espantapájaros y otros seres propios de la noche de Halloween.



YAKUZA 3-4-5

■ SIN FECHA ■ RYU GA GOTOKU STUDIO (SEGA) ■ AVENTURA

Sega aún no ha hecho un anuncio oficial sobre estas tres remasterizaciones, que se comercializarán por separado, pero Toshihiro Nagoshi, el mandamás de la saga, ya dijo que se habían hecho pensando en el mercado occidental, así que es cuestión de tiempo que nos lleguen. Gracias a ellas, se podrá disfrutar en PS4 de todas las entregas canónicas de la saga *Yakuza*. En circunstancias normales, daríamos por hecho que llegarían en inglés, pero, viendo que el spin-off *Judgment* sí llegará en castellano, rezamos para que Sega sí los traduzca esta vez...

SHENMUE III

■ 27 DE AGOSTO ■ YS NET (DEEP SILVER) ■ AVENTURA

Dieciocho años ha habido que esperar desde que se lanzara *Shenmue II*, pero al fin disfrutaremos de esta secuela de la obra magna de Yu Suzuki, tanto en PS4 como en PC. La aventura arrancará en el punto exacto donde terminó la anterior, por lo que veremos cómo Ryo Hazuki prosigue su venganza contra Lan Di, al tiempo que, junto a Shenhua, trata de descubrir el misterio que ocultan los espejos del Fénix y el Dragón.

El estilo de juego seguirá siendo único, con su mezcla de exploración conversacional, combates y minijuegos, en un mundo vivo donde cada personaje tendrá unas rutinas. Entre las novedades, habrá un sistema de afinidad que obligará a ganarse la confianza de otros si queremos que nos den información. El sistema de combate también tendrá nuevas mecánicas, como la presencia de unas estadísticas de ataque y resistencia.

El juego se ambientará en la China rural y ancestral, y recientemente se ha mostrado un tráiler con un nivel gráfico mejor de lo que esperábamos. Ys Net ha replicado con tino la estética vista en Dreamcast, y eso ya es un logro, sin tener un gran presupuesto.





CATHERINE: FULL BODY

■ 3 DE SEPTIEMBRE ■ STUDIO ZERO (ATLUS) ■ PUZLE

A lo largo de su historia, Atlus ha dejado numerosas muestras de su maestría para hacer juegos con personalidad. Un ejemplo es *Catherine*, un juego de culto lanzado en 2012 en PS3 y Xbox 360, que volverá con una versión revisada y ampliada (la lástima es que la versión de PS Vita no saldrá de Japón). Si en el original el protagonista padecía los líos emocionales de una relación amorosa a dos bandas (con Katherine y Catherine), aquí el embrollo será a tres bandas, al incluirse otra chica más (Rin) en la ecuación. De nuevo, nos enfrentaremos a pesadillas en forma de puzles de escalada, con unas orgásmicas escenas de vídeo de estilo anime.

CONCRETE GENIE

■ PRIMAVERA ■ PIXELOPUS (SONY) ■ AVENTURA

De entre todos los indies exclusivos que tendrá PS4 próximamente, nos quedamos con éste, que será un alegato contra el acoso escolar. El protagonista del juego será un niño llamado Ash, que dispondrá de un pincel mágico con el que, sensor del Dual Shock 4 mediante, podrá pintar criaturas de colores que, lejos de dar miedo, cobrarán vida para ayudarle a superar sus fantasmas y los puzles de entorno con los que se irá encontrando. El aspecto emocional será clave, de modo que el apartado visual combinará una sensación de tristeza escénica con la alegría de neón de los grafitis, a lo que se añadirá una banda sonora realmente sensible.



FINAL FANTASY VII REMAKE

■ SIN FECHA ■ SQUARE ENIX ■ ROL

Ahora que Tetsuya Nomura se ha quitado ya de encima *Kingdom Hearts III*, es de esperar que se acelere el desarrollo de este problemático remake, cuyos combates serán en tiempo real. Se anunció como una exclusiva temporal de PS4 en el ya lejano E3 2015, pero no nos extrañaría que acabara saliendo en la próxima generación...



NIOH 2

■ SIN FECHA ■ TEAM NINJA (KOEI TECMO) ■ ROL

El Team Ninja ya nos hizo sufrir de lo lindo con *Ninja Gaiden*, y luego consiguió hacer el mejor imitador de *Dark Souls*, *Nioh*, con una ambientación en el folclore japonés. De esta secuela aún no se sabe gran cosa, pero podéis esperar, nuevamente, combates cuerpo a cuerpo contra todo tipo de criaturas salidas del averno nipón.



JUDGMENT

■ 25 DE JUNIO ■ RYU GA GOTOKU ST. (SEGA) ■ AVENTURA

Este spin-off de *Yakuza* ofrecerá una nueva dimensión de Kamurocho, al ponernos en la piel de Takayuki Yagami, un detective que tendrá que investigar el caso de un asesino en serie que saca los ojos a sus víctimas. Sega ha apostado muy fuerte por él y nos llegará con los textos en castellano, para que cualquiera pueda disfrutarlo.



BABYLON'S FALL

■ 2019 ■ PLATINUM GAMES (SQUARE ENIX) ■ ACCIÓN

Como en *NieR Automata*, que fue exclusivo temporal de PS4 (y PC), Platinum Games y Square Enix se han vuelto a aliar para desarrollar esta nueva IP, que llegará sólo a la consola de Sony. Poco se sabe de ella, salvo vagas pistas sobre una ambientación de fantasía medieval en un mundo donde humanos y dioses andarán a la gresca.



WOLFENSTEIN CYBERPILOT

■ 2019 ■ MACHINEGAMES (BETHESDA) ■ SHOOTER

Gracias a PlayStation VR, PS4 es la única consola con un visor de realidad virtual, y de ahí que sus usuarios (y también los de PC) vayan a poder disfrutar en exclusiva de este juego, en el que encarnaremos a un hacker que podrá piratear maquinaria nazi para librar a París del yugo del III Reich, con una ambientación en los años 80.



BLOOD & TRUTH

■ SIN FECHA ■ LONDON STUDIO (SONY) ■ ACCIÓN

De los juegos para PS VR que están desarrollando los equipos internos de Sony, éste, que es una evolución de la demo técnica *The London Heist*, es seguramente el más atractivo. Nos meterá en el cuerpo de un soldado que deberá infiltrarse en los bajos fondos de Londres para rescatar a su familia de un pérfido mafioso.



GRANBLUE FANTASY: RELINK

■ SIN FECHA ■ CYGAMES ■ ROL

Platinum Games se ha apartado recientemente del desarrollo de este ambicioso RPG de acción inspirado en una saga que ha triunfado en el mercado móvil en Japón, pero, aun así, confiamos en que llegue a buen puerto. Además, no hay que olvidar que los maestros de Arc System Works también están preparando el spin-off de lucha 2D *Granblue Fantasy Versus*.



13 SENTINELS: AEGIS RIM

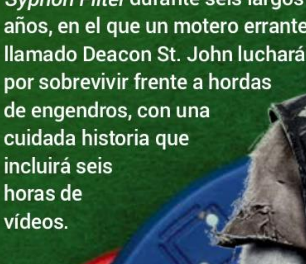
■ SIN FECHA ■ VANILLAWARE (ATLUS) ■ ACCIÓN

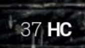
Los creadores de *Dragon's Crown* están sufriendo con este desarrollo, que se anunció en 2015 y se ha pospuesto en varias ocasiones. No obstante, ya parecen ver la luz al final del túnel, pues se acaba de anunciar que en Japón saldrá en otoño (aún no hay fecha para Occidente). Será un juego de acción 2D bellísimo, en un mundo futurista con enormes robots.

DAYS GONE

■ 26 DE ABRIL ■ BEND STUDIO (SONY) ■ AVENTURA

El exclusivo más cercano (más adelante podréis leer un Avance) es este juego de mundo abierto, desarrollado por los creadores de *Syphon Filter* durante seis largos años, en el que un motero errante llamado Deacon St. John luchará por sobrevivir frente a hordas de engendros, con una cuidada historia que incluirá seis horas de vídeos.







XBOX ONE

Microsoft es, hoy por hoy, la compañía más cauta en lo que a anuncios de exclusivos se refiere, pero dos de sus buques insignia se están rearmando y van a estar rodeados por indies únicos... mientras los estudios recién adquiridos cuecen nuevos proyectos.

■ El primer tráiler de *Halo Infinite* juega con el deseo de que, algún día, lleguemos a ver la cara de John-117, el hombre que se oculta detrás del casco del Jefe Maestro.

ORI AND THE WILL OF THE WISPS

■ 2019 ■ MOON STUDIOS (MICROSOFT) ■ PLATAFORMAS

Metroidvanias hay muchos, pero ninguno tan bello y emotivo como *Ori and the Blind Forest*. Aquel juego nos maravilló en el ya lejano 2015, y esta secuela para Xbox One y Windows 10 tratará de mejorar la fórmula con diferentes novedades jugables, pero con la misma estética. El protagonista volverá a ser el pequeño Ori, que deberá recorrer paisajes bidimensionales en los que se combinarán plataformeo y combates. La dificultad será similar a la de la primera entrega, con todo tipo de peligros acechando a cada paso, pero contaremos con nuevos poderes, como un arco de luz o aliados como un búho, que permitirá planear sobre ciertos abismos. Esperemos que, esta vez, los europeos no nos quedemos sin una edición física, como la que sí tuvieron del original los estadounidenses...

HALO INFINITE

■ SIN FECHA ■ 343 INDUSTRIES (MICROSOFT) ■ SHOOTER

Halo ha sido el estandarte de Xbox desde que Microsoft decidió entrar en la industria de los videojuegos. La saga tocó techo con su tercera entrega y acabó pasando de las manos de Bungie a las de 343 Industries, que supo darle continuidad, pero sin revolucionarla... hasta ahora. Según ha comentado Bonnie Ross, la líder del estudio, se valoró hacer una suerte de "Halo 5.5", pero se decidió que ya era hora de renovar la saga de arriba a abajo. De ahí que hayan pasado ya más de tres años desde que en 2015 se lanzara *Halo 5: Guardians*. La labor está siendo titánica, pues *Halo Infinite* se está haciendo con Slipspace, un impresionante motor de nuevo cuño que hizo dudar a algunos que el juego pueda verse así en Xbox One (y PC con Windows 10). Sin embargo, Frank O'Connor, otro de los jefes de la saga, ya ha recalcado que saldrá con total seguridad para esta generación.

Del tráiler del E3 2018, lo único que se ha visto hasta ahora, poco se puede deducir, más allá de que el Jefe Maestro estará presente, igual que otros elementos icónicos de la saga, como el Warthog o los anillos. Veremos si equivale a un *Halo 6* y, por tanto, supone el cierre de la llamada Trilogía del Reclamador, o si es algo totalmente nuevo.

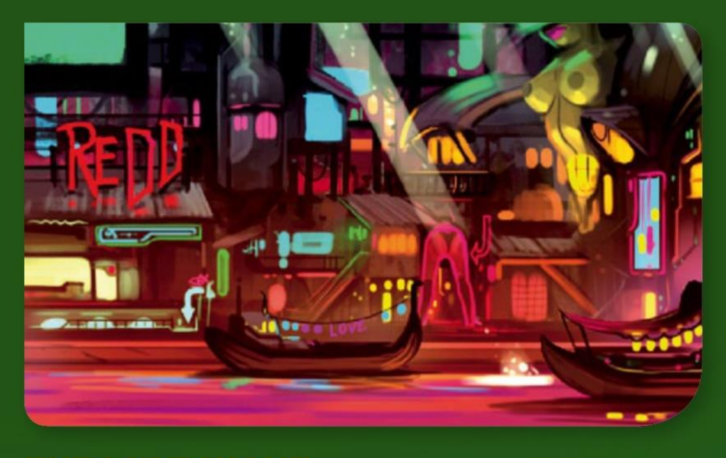




CUPHEAD: THE DELICIOUS LAST COURSE

■ 2019 ■ STUDIO MDHR ■ SHOOTER

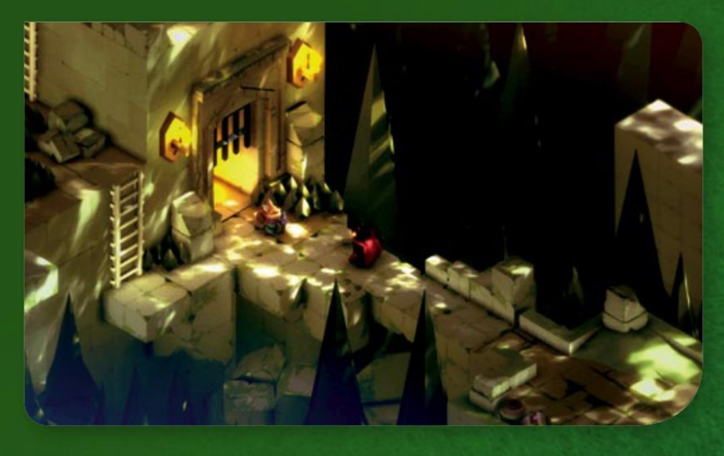
Lanzado en Xbox One y Steam en 2017, éste es uno de los mejores indies que se han hecho jamás, sin discusión alguna, merced a su delicioso estilo de dibujos animados de los años 30, bajo el que se ocultaba un run and gun de dificultad demencial, que nos enfrentaba, solos o en cooperativo, a todo tipo de jefes, así como a algunos niveles de plataformas bidimensionales. Pues bien, pronto, llegará una expansión que añadirá nuevos desafíos (como un panadero con cabeza de salero) y un tercer personaje jugable, Ms. Chalice, que se unirá a Cuphead y Mugman. Rezamos a Phil Spencer para que dé pie a una edición completa en formato físico...



THE LAST NIGHT

■ SIN FECHA ■ ODD TALES (RAW FURY) ■ AVENTURA

Tim Soret, máximo responsable de este proyecto para Xbox One y PC, anunció a principios de año que el desarrollo había sufrido numerosos vaivenes en 2018, especialmente en materia legal y de financiación, a medida que el equipo crecía y se avanzaba en su tecnología. De hecho, no se le ha visto el pelo desde que se anunciara en el E3 2017, e incluso se tuvo que cancelar un tráiler que se iba a mostrar en la última gala de The Game Awards... Pese a ello, y aunque va para largo, el juego sigue en desarrollo. De la jugabilidad no se sabe gran cosa (habrá sigilo y algo de acción con armas de fuego), pero su pixelada estética ciberpunk es gloriosa.



TUNIC

■ 2019 ■ ANDREW SHOULDICE (FINJI) ■ AVENTURA

Anunciado en 2015 y desarrollado en solitario por Andrew Shouldice, este juego indie, que saldrá en Xbox One y PC, cobra más significado que nunca en 2019, después de que Nintendo haya anunciado un remake de *The Legend of Zelda: Link's Awakening*, que tendrá una estética muy parecida. No en vano, el juego es un homenaje a las entregas clásicas de 8 y 16 bits de dicha saga, ya que apostará por una perspectiva "aérea" muy similar (isométrica, en este caso) para presentar la mezcla de exploración, combates y puzles. El protagonista será un pequeño y adorable zorro que emprenderá un viaje por un inmenso mundo, sin que falten las mazmorras.

GEARS 5

■ 2019 ■ THE COALITION (MICROSOFT) ■ SHOOTER

Es el gran abanderado de Xbox One para este 2019, sin duda alguna. Tras coger el testigo de Epic Games, The Coalition ya hizo un gran trabajo con el remake del primer *Gears of War* y con la cuarta entrega numerada, y con esta quinta tratará de ir aún más lejos. Para empezar, al menos para los compases iniciales de la aventura, ha apostado por la valiente decisión de conceder el protagonismo a Kait Díaz y apartar a J.D. Fenix y Marcus Fenix. No es de extrañar, teniendo en cuenta el inesperado desenlace de *Gears of War 4*...

Así pues, la joven, acompañada por Delmont Walker para garantizar que se mantenga el sensacional cooperativo a dobles, irá a buscar información sobre el origen de los locust, en un momento en el que la tecnología ha pasado a ser casi más un problema que un beneficio para la humanidad (recordad a los robots de la nueva y cuestionable CGO). La jugabilidad se mantendrá como siempre, con su perfecta mezcla entre tiroteos y coberturas, pero se añadirán nuevas armas, como una maza, y nuevos enemigos. El mayor cambio vendrá de parte de los escenarios, que serán más abiertos, bellos y variados. Y ya está confirmado que tendrá voces en castellano.



GEARS POP

GEARS TACTICS

SPIN-OFFS

Microsoft es consciente de que puede hacer mucho negocio con sus IP también fuera de Xbox One y, por eso, va a haber sendos juegos paralelos de *Gears of War*. El primero es *Gears Pop*, que convertirá a los personajes de la saga en figuras cabezudas y que se lanzará en dispositivos móviles en 2019. El segundo es *Gears Tactics*, un juego de estrategia a lo *XCOM*, que se distribuirá para PC, en una fecha aún por determinar.



VOID BASTARDS

■ 2019 ■ BLUE MANCHU (HUMBLE BUNDLE) ■ SHOOTER

Pese a ser un desarrollo externo, este juego indie de ciencia ficción para Xbox One y PC estará disponible en Game Pass desde el primer día. En buena medida, recordará a *BioShock*, pues el líder del estudio es Jonathan Chey, uno de los fundadores de Irrational Games, pero presentará un desenfadado estilo de dibujos animados. Nuestro cometido será liberar a los presos de un complejo espacial, para lo cual contaremos con diferentes armas, a cada cual más peculiar.



BATTLETOADS

■ 2019 ■ DLALA STUDIOS (MICROSOFT) ■ ACCIÓN

Una de las marcas más icónicas de Rare volverá en Xbox One y Windows 10 de la mano del equipo indie Dlala Studios. El juego se anunció en el E3 2018 con un escueto tráiler que ni siquiera mostraba la jugabilidad o la estética de las ranas protagonistas: sólo se veía una moto frente a un bloque "chicloso". Lo que sí que se sabe es que contará con cooperativo local para tres jugadores y con un estilo visual dibujado a mano que apostará por una perspectiva en 2,5D.



SABLE

■ 2019 ■ SHEDWORKS (RAW FURY) ■ AVENTURA

Los cómics del dibujante Moebius ("El Teniente Blueberry") han inspirado la estética de esta aventura indie, que también llegará a PC. En ella, tendremos que explorar un mundo alienígena compuesto, principalmente, por vastos desiertos, pero en los que encontraremos diversas ruinas y hasta naves estrelladas. El juego ahondará en las emociones de un personaje llamado Sable, que experimentará un viaje introspectivo mientras trata de encontrarse a sí mismo.

SILENCIO: ESTUDIOS EN FAENA

En el último año, Microsoft se ha rearmado adquiriendo numerosos estudios que surtirán a Xbox de exclusivos a medio y largo plazo.

1 PLAYGROUND GAMES. Tras desarrollar las cuatro entregas de *Forza Horizon* como second party, este brillante estudio británico ha pasado a formar parte de la familia de Xbox Game Studios. Aún está trabajando en la segunda expansión de *FH4*, pero también tiene otro equipo trabajando desde hace tiempo en un RPG de mundo abierto, que, según los rumores, podría ser un *Fable*. La duda con ese juego y los demás de esta página es si serán para One o se guardarán para Xbox Scarlett...

2 THE INITIATIVE. Es una incógnita porque es un estudio que se ha creado desde cero y, por tanto, no hay trabajos previos que inviten a pensar por dónde pueden ir los tiros. Pero, al mismo tiempo, es la mayor esperanza de Xbox Game Studios porque está liderado por Darren Gallagher, exjefazo de un estudio tan puntero como Crystal Dynamics, donde, de hecho, comandó el reseteo de *Tomb Raider*. ¿Hará aventuras 3D que compitan directamente con las de Sony? Ojalá que sea así.

3 NINJA THEORY. Una vez lanzado *Hellblade* en todas las plataformas actuales (a Switch llegará en primavera), este equipo británico puede volcar ya todos sus esfuerzos en Xbox, donde imaginamos que apostará por nuevas IP, que bien podrían enmarcarse en la aventura o en la acción, géneros donde ya ha brillado con *Heavenly Sword*, *Enslaved* o *DmC*.

4 OBSIDIAN ENTERTAINMENT. Tardará en tener listo su primer exclusivo, pues aún tiene que acabar un proyecto multiplataforma como *The Outer Worlds*, firmado con Private Division tiempo atrás. Está claro que seguirá haciendo rol (lo avalan juegazos como *Fallout: New Vegas*, *Caballeros de la Antigua República II*, *Alpha Protocol*, *Pillars of Eternity*, *South Park: La Vara de la Verdad*, etc.)... pero habrá que ver la temática.

5 COMPULSION GAMES. De todos los integrantes de Xbox Game Studios, este pequeño equipo canadiense es el más impredecible en cuanto al tipo de juego que pueda desarrollar. Viene de hacer dos aventuras con mucha personalidad estética y narrativa, como fueron *Contrast* y *We Happy Few*, una más plataformera y la otra más de exploración, pero ninguna de las dos acabó de triunfar, así que damos por hecho que apostará por una nueva IP.

6 INXILE ENTERTAINMENT. Más allá de que sus juegos puedan lanzarse en consola, la adquisición de este estudio parece encaminada, sobre todo, a satisfacer a los usuarios de Windows 10 que busquen rol "duro". Basta con ver la trayectoria del estudio hasta ahora, en la que destacan sagas como *Wasteland*, *Torment: Tides of Numenera* o *The Baird's Tale*. Eso sí, antes, aún debe acabar *Wasteland 3* para PS4, Xbox One y PC, que fue financiado mediante micromecenazgo, en Fig.

7 UNDEAD LABS. Su caso es parecido al de Playground Games, pues es un estudio que, aunque no formaba parte de la estructura interna de Microsoft, ya trabajaba muy estrechamente con ella, tras lanzar el primer *State of Decay* en Xbox 360 y el segundo en Xbox One. La duda será ver si se apuesta por una tercera entrega de la conocida saga de zombis multijugador o si, por el contrario, se opta por algo inédito.



Turn 10 seguramente esté trabajando en *Forza Motorsport 8*, pero podría ser inteligente dar descanso a la saga. Y *Fable* podría volver de la mano de Playground.



TRES CONSOLAS EN FASES MUY DISPARES

Switch, PS4 y Xbox One gozan, en general, de buena salud. Cada una está en un momento muy distinto, pero todas van a recibir exclusivos de postín.

De toda la batería de exclusivos que hemos desglosado en las páginas anteriores, se pueden extraer interesantes conclusiones, que hemos resumido en varios gráficos (podéis verlos a la derecha). En primer lugar, PS4 destaca por ser la consola que más IP nuevas albergará... y también la que más remakes y remasterizaciones recibirá. Esto último, en cambio, es inexistente en Xbox One, debido a la retrocompatibilidad. Por su parte, Switch será, con diferencia, la consola que más tire de secuelas, algo que siempre se le ha criticado a Nintendo... pero que se entiende, siendo una compañía que lleva ya casi cuatro décadas metida en la industria del videojuego.

En segundo lugar, si nos fijamos en la autoría, pese a ser por poco margen, la Gran N es quien puede presumir de tener más desarrollos propios, aunque la comparación está algo distorsionada por no haber podido considerar los siete nuevos estudios adquiridos por Microsoft en 2018. Lo malo para ésta es que todos sus apoyos externos son de indies, pero no de grandes third parties, como puedan ser Square, Platinum, Sega o Atlus para Switch y PS4.

Finalmente, llama la atención que prácticamente todos los exclusivos de PS4 sean para un solo jugador. En Switch y Xbox One, en cambio, hay casi tantos juegos con algún tipo de multijugador como sin él. Y es llamativo que, en el caso de la primera, varios vayan a tener cooperativo online, algo a lo que Nintendo, siempre centrada en el juego local, nunca ha dado demasiada importancia. En el caso de la segunda, sucede a la inversa: Xbox Live siempre ha sido religión (y lo seguirá siendo), pero muchos títulos apostarán también por el multijugador local.

Servicios tan importantes como los juegos

Aunque sea un tema paralelo, conviene referirse a los servicios de cada consola. Ahí, Microsoft lleva mucha ventaja, con un servicio de alquiler como Xbox Game Pass, donde los exclusivos están disponibles "gratis" desde el primer día, o Xbox Live Gold, que regala cada mes juegos de One, 360 o la primera Xbox. A eso, cabe añadir Play Anywhere, para quien también tenga un PC con Windows 10 (donde, además, la compañía de Redmond lanzará juegos específicos como *Age of Empires IV*). En el caso de PS4, veremos qué tal evoluciona el streaming de PS Now, ahora que ya está funcionando en España, y si los juegos de PS Plus aumentan en cantidad y calidad, ahora que se han suprimido los de las jubiladas PS3 y PS Vita. En cuanto a Switch, el servicio online debe mejorar, y no se entiende que Nintendo no haya aprovechado aún para crear una consola virtual con juegos de todas las generaciones pasadas, no sólo de NES, sino también de Game Boy, SNES, N64, Game Boy Advance, GameCube, DS, Wii, Wii U y hasta 3DS. Sería una mina...

Certezas e incógnitas

Este 2019 se presenta apasionante. Switch seguirá progresando a pasos agigantados con juegos de todos los colores, y *Pokémon* puede reventar el mercado navideño. PS4 va a deleitarnos con juegos largamente esperados, tanto de la propia Sony como de third parties, si bien alguno probablemente se vaya a 2020. ¿Llegará antes *The Last of Us: Part II*, *Death Stranding* o *Ghost of Tsushima*? Y más interesante aún será ver la estrategia que adopta Microsoft en el ya cercano E3: ¿anunciará más juegos para Xbox One (como *Forza Motorsport 8*) que acompañen al triunvirato *Gears-Halo-Ori* o dará la generación por amortizada para poner los cimientos de la siguiente y anticiparse a la competencia? Algo es seguro: la última partida de cartas de esta prolífica etapa será un apoteosis de ases. ¡Hagan juego! ■



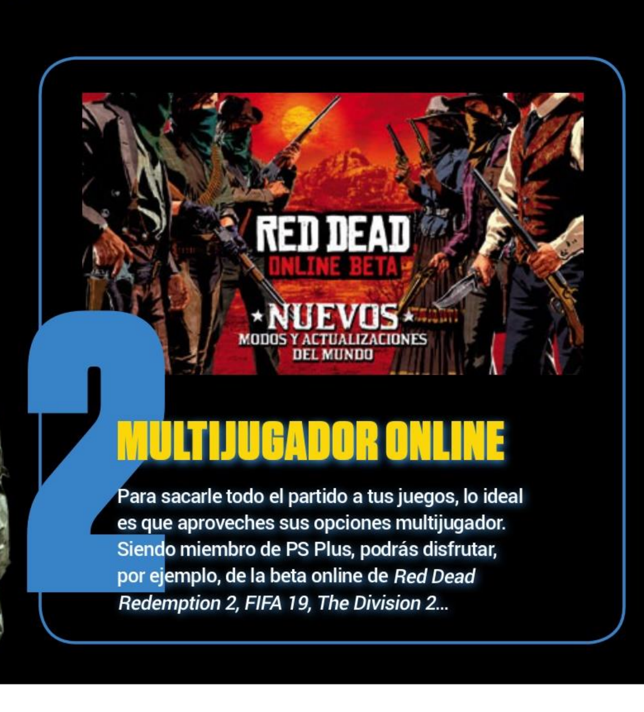
Switch competirá contra sí misma en este 2019, con el objetivo de mantener la elevada pendiente de la curva de ventas. A ello debe contribuir decisivamente el nuevo *Pokémon*.

8 VENTAJAS ÚNICAS POR SER MIEMB[...] PlayStation® Pl[...]

Todos sabemos que para jugar online en PS4 es necesario ser miembro de PlayStation Plus, pero ésta no es la única razón por la que suscribirse al servicio premium de PS4 merece la pena. Aquí os dejamos siete motivos más que harán que te apetezca apuntarte. Por 5 euros al mes, tendrás a tu alcance un mundo de posibilidades: no te olvides de pasar por el área PS Plus de PS Store.

1 LOS JUEGOS DEL MES

24 juegos anuales sin coste adicional que podrás descargarte y disfrutar mientras seas miembro. Y hablamos de juegos tan jugosos como *Call of Duty: Modern Warfare Remastered*, la remasterización de uno de los mejores y más valorados *CoD*, y *The Witness*, un indie que te atrapará sin remedio, con su historia y su sistema de juego, basado en la exploración y en inteligentes puzles.



2 MULTIJUGADOR ONLINE

Para sacarle todo el partido a tus juegos, lo ideal es que aproveches sus opciones multijugador. Siendo miembro de PS Plus, podrás disfrutar, por ejemplo, de la beta online de *Red Dead Redemption 2, FIFA 19, The Division 2*...



3 DESCUENTOS ADICIONALES

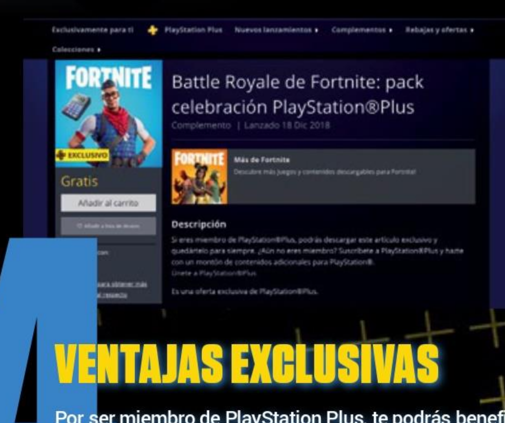
Siempre hay suculentas ofertas en PlayStation Store, que te permiten hacerte con todo tipo de juegos y contenido descargable a un gran precio. Pero, si además eres miembro de PS Plus, podrás beneficiarte de descuentos adicionales.













SHARE PLAY

8

Gracias a esta función, podrás compartir tu juego con un amigo, esté donde esté. Es como pasarle el mando, sólo que online. Tu amigo podrá probar por sí mismo qué tal es tu última adquisición (¿le gustará *Days Gone?*) o ayudarte a pasar un jefe que se te atragante. Y todo, sin tener él el juego en su consola. Y, si el juego tiene multijugador local, podréis disfrutarlo juntos. ¿Qué tal un partidito a

CÓMO ME SUSCRIBO

Hay **tres opciones de suscripción**: 7,99 € al mes, 24,99 € por tres meses y 59,99 € por doce meses. Esta última es la opción más recomendable, ya que te sale por 5 € al mes.

» **Tiendas físicas.** Compra una tarjeta regalo en cualquier comercio especializado y canjea el código en tu consola.

» Desde tu **consola**, accediendo a **PS Store** y efectuando la compra como si se tratara de un juego o cualquier otro contenido.

» Desde tu **ordenador**, accediendo a **PS Store**.

BRO DE

lus

6

ACCESO A PLAYSTATION LEAGUE

Esta plataforma de eSports te permite participar en emocionantes torneos con recompensas que van desde dinero PSN a juegos o viajes. ¡Reparte más de 70.000 € en premios al año! En breve, se celebrará la FIFA Global Series Local Qualifiers Spain, cuya fase final se disputará en las oficinas de PlayStation en Madrid, el 25 de mayo. La inscripción está abierta para todos los usuarios españoles de FUT y habrá un "prize pool" de 3.000 €. Para más información: **www.ligaplaystation.com**

7

PLAYSTATION REWARDS

Podemos beneficiarnos de un montón de promociones en los más variados comercios: descuentos en GAME, ahorros en carburantes, en centro educativos, en ropa deportiva... ¡De todo! Basta con entrar en www.playstationplus.com, identificarte con tu cuenta PSN y revisar las ofertas, que se van actualizando periódicamente. Selecciona la que te interesa y sigue las instrucciones. ¡¡¡Tienes un 40% de descuento en la suscripción a Hobby Consolas!!!

4

VENTAJAS EXCLUSIVAS

Por ser miembro de PlayStation Plus, te podrás beneficiar de botines extra para los mejores free-to-play de PSN, como *Fortnite*, *Paladins* o *Real Royale*. Son ventajas, como trajes y accesorios, que se actualizan todos los meses y valoradas en más de 20 euros.

5

100 GB DE ALMACENAMIENTO EN LA NUBE

Desde febrero, el almacenamiento online disponible para los miembros de PS Plus ha pasado de 10 GB a 100 GB. Ahí es nada. Gracias a ellos, podemos guardar las partidas en la nube, para que estén a salvo de cualquier contratiempo. Además, así podremos cargar nuestros datos allá donde vayamos, como en la PS4 de un amigo, por ejemplo.



LA PUERTA DEL SALÓN SE CERRÓ

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

Se fueron de nuestra vida casi sin que nos diéramos cuenta, pero las recreativas siguen presentes en nuestra memoria, después de lo mucho que nos hicieron disfrutar en los ya lejanos 80, 90 y 2000.

¿Qué ha sido del salón recreativo y sus clientes? ¿Qué de los muebles y su reclamo? Han pasado como lluvia en las montañas, como viento en la pradera. Los días se apagan en el arcade, tras las callejuelas, sumidos en la sombra. ¿Cómo hemos llegado a esto? Ahora que discutimos tanto sobre si las consolas van a desaparecer con la pujanza del streaming, valga esta paráfrasis de Théoden, rey de Rohan, para ejemplificar la sensación de nostálgica tristeza que nos produce a los que ya tenemos una edad la desaparición de una forma única de disfrutar de los videojuegos como eran los salones recreativos, templos de culto donde gastamos buena parte de nuestra niñez y nuestra adolescencia.

No soy yo muy de anécdotas personales, pero hay una que me duele porque, por aquel entonces, no podía ni imaginar que se encaminaban a su extinción. Era 1995 y, entonces, nuestros padres nos llevaban mucho a mi hermano pequeño y a mí a "las máquinas". Para esas Navidades, habíamos pedido una Mega Drive, y yo le comenté a mi hermano que, en cuanto la tuviéramos, debíamos empezar a ir menos al salón recreativo, porque me sabía mal el pastizal que gastábamos semana tras semana. Luego, la verdad es que seguimos yendo periódicamente hasta quizá 2001, pero, hoy día, aún me acuerdo de aquella conversación, porque fue inocentemente premonitoria.

Desde hace algo más de una década, los salones recreativos han desaparecido de la geografía urbana. O, mejor dicho, han evolucionado de manera infame. Muchos de los antiguos locales siguen estando exactamente en el mismo sitio, pero su decoración ha cambiado por completo: donde antes había máquinas de videojuegos, ahora sólo quedan máquinas tragaperras, a las que se »



10 RECUERDOS IMBORRABLES, Y NO TODOS POSITIVOS

1 Mecenas familiares. Padres y abuelos financiaron un gran número de partidas a sus retoños, para tenerlos entretenidos, a menudo mientras ellos tomaban algo en la barra de bar que tenían los salones, donde solían estar, apartadas, las máquinas tragaperras para mayores de edad.

2 Récords. Uno de los encantos de los arcades eran las clasificaciones en base a factores como la puntuación o el tiempo empleado. Usando nombres de tres letras, se demostraba quién era allí el rey de cada juego. Mi hermano y yo presumíamos de tener copadas todas las tablas en los tres circuitos del mítico *500 GP*.

3 Una cuestión de altura. Ser niño y, para más inri, ser bajito, podía ser un problema para usar los muebles altos, aunque no era nada que no solucionara un buen taburete. Más problemáticas podían ser las máquinas que obligaban a mover un peso o a alcanzar unos pedales.

4 Vídeos en bucle. Cuando nadie estaba jugando, las pantallas se cubrían con demos. ¿Quién no hizo alguna vez como que jugaba, aunque pusiera "Insert coin"? Juegos como *Virtua Striker 2* tenían mucho encanto: éste reproducía el mejor golazo que se hubiera marcado ese día.

5 Nomenclatura. En general, nos referimos a ellos como salones recreativos o arcades, pero había nombres alternativos. En Fuerteventura, se los llamaba boleras (aunque no hubiera un sitio para jugar a los bolos); en mi familia, los denominábamos, genéricamente, "las máquinas".

6 Trucos antes de internet. Antaño, para enterarse de secretos de los juegos, la única manera era a través de las revistas especializadas. Por ejemplo, gracias a ellas, en uno de los salones de mi pueblo, enseñé yo al personal cómo elegir al equipo Yukichan en *Virtua Striker 2*: había que pulsar "Yugoslavia-EE.UU.-Corea-Italia".

7 Precios. Dependiendo de la ciudad o del salón, había que echar más o menos dinero. Muchas máquinas sólo necesitaban 25 pesetas ("cinco duros"), pero las más golosas requerían 50, 100 o, incluso, 200. En Corralejo, mi pueblo, era lo que costaban *500 GP* o *Sega Rally 2*...

8 Picaresca. Yo sólo lo hice una vez, para echar un partidita a *Tekken 3*, pero... ¿quién no le dijo al encargado que un mueble se le había tragado una moneda, sin ser verdad? Nunca probé lo de echar una moneda atada a un hilo...

9 Drogas legales. Antes de la ley del tabaco, en los salones recreativos no sólo se podía fumar, sino que muchos muebles tenían ceniceros integrados, para apoyar el cigarro y echar la ceniza (lo cual era una guarrería). Y había quien acompañaba la partida de una cerveza o un cubata.

10 Gente de mala muerte. En algunos salones, no era raro encontrarse con gentuza, desde yonquis hasta el típico "brasas" que se ofrecía a pasarte una pantalla si consideraba que no sabías jugar o que decidía unirse como segundo jugador para intentar echarte.



BUBBLE BOBBLE 1986



HANG-ON 1985



CONTRA 1987



SPACE HARRIER 1985

DOUBLE DRAGON 1987



» han sumado máquinas de apuestas deportivas, de ésas que anuncian en los partidos de fútbol hasta el hastío, contraviniendo cualquier protección horaria a la infancia... Sigue quedando algún que otro sucedáneo de salón, principalmente en centros comerciales, pero nada que pase de lo meramente anecdótico.

Tal y como los entendemos hoy en día, con "juegos de vídeo", los salones recreativos nacieron en los años 70, pero existían ya desde los 60, merced a máquinas electromecánicas como el mítico *Periscope*, de Sega. A partir de *Pong* (1972), compañías como la propia Atari, Taito, Sega, Nintendo o Namco vieron el filón y contribuyeron al inicio de su esplendor, que abarcaría los años 80 y los 90, antes de caer en una progresiva languidez desde principios de los 2000, al menos fuera de Japón.

Dependería de cada ciudad, de la cantidad de muebles y de la afluencia de público que tuviera cada uno, pero, por curiosidad, he preguntado a unos conocidos que regentaban un salón recreativo y los beneficios que daban en su mejor época eran más que significativos. Concretamente, de cada máquina, se podían llegar a extraer entre 800 y 1.000 euros mensuales. En relación con eso, el dinero que había invertido en muebles tampoco era ninguna tontería: los más peculiares, como los de pistolas o conducción, podían llegar a costar del orden de los 6.000 euros, y no hay que olvidar que estaban a merced de cualquier persona, respetuosa o no con lo ajeno, que quisiera meter un pie en el establecimiento.

PARA ADULTOS Y NIÑOS

El ambiente en los salones recreativos era muy particular, y no se nos ocurre ningún otro lugar actual que lo comparta mínimamente. Para empezar, allí (y entonces) la edad daba igual, salvo que quisieras ir a las máquinas de apuestas, que sí estaban vetadas. Yo, con siete años, podía ver tranquilamente los sangrientos fatalities de *Mortal Kombat*, y también tragarme el humo del cigarro que cualquiera tuviera a bien fumarse (como en cualquier bar de la época, en realidad).

Pero, en una época sin internet y mucho menos sin Youtube, aquello era una forma más de ver videojuegos, incluso aunque fuera sólo para mirar cómo jugaban otros o cómo se reproducían de manera automática demos de los juegos, mientras se te instaba a insertar una moneda. Igual de catártico era el aspec- »

LOS SALONES HAN DESAPARECIDO Y HAN EVOLUCIONADO DE FORMA INFAME EN LOCALES DE APUESTAS

SUPERVIVENCIA EN PLENO 2019



Hoy en día, ya no se ven salones recreativos al uso en ninguna calle de España, pero todavía es posible disfrutar de aquella forma de entender los videojuegos, gracias a nostálgicos que se resisten a su desaparición y a viejos dinosaurios que se hallan en el lugar idóneo.

CENTROS COMERCIALES

Estos vestigios de los salones recreativos de toda la vida comparten espacio con otras formas de ocio, como boleras o máquinas que no son de videojuegos en sí, como las típicas de encestar balones en una canasta, las de sacar objetos con un gancho, las miniatracciones para niños... Suelen estar ubicados al lado de un gran cine, lo que los hace ideales para echarse unas partidas antes o después de ver la película de rigor. En ellos, es posible encontrar muebles relativamente modernos y otros antiguos que tienen las pantallas quemadas o que, directamente, no funcionan. Algunos hasta están en perfecto japonés...

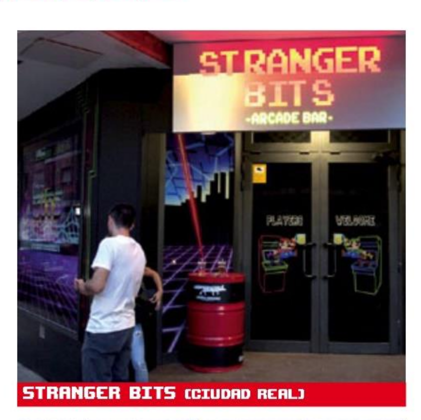






BARES TEMÁTICOS

Antiguamente, era muy habitual que los bares pequeños, incluso los típicos de pueblo, tuvieran una máquina recreativa en un rincón. Esa filosofía se ha vuelto a poner de moda en muchas ciudades de nuestra geografía, gracias a bares que cuentan con muebles míticos que se pueden disfrutar como un complemento a las consumiciones que realicemos. Hay menos de los que nos gustaría, pero los que hay, que suelen estar decorados con motivos "frikis", son pura nostalgia. Por ejemplo, uno de los que más cerca nos pillan a nosotros, el Next Level Arcade Bar, permite disfrutar de clásicos como *Crazy Taxi* (con su mueble original), *Virtua Striker 2*, *Virtua Tennis*... Eso sí, al ser un local de copas, está prohibida la entrada a menores.



STRANGER BITS (CIUDAD REAL)

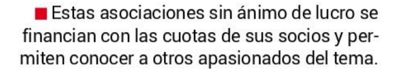

NEXT LEVEL ARCADE BAR (MADRID)

ASOCIACIONES

A lo largo y ancho de España, hay varias organizaciones que pelean por la conservación del legado de las recreativas. En general, no son locales que estén abiertos al gran público en el día a día, pero sí es posible hacerse socio de ellos o visitarlos en días muy concretos, para disfrutar de las joyas que albergan, entre los que se cuentan tanto muebles genéricos como otros originales e imposibles de ver hoy en día, como, por ejemplo, el de *OutRun*, uno de los más legendarios que han existido. A menudo, estas organizaciones se dejan ver en ferias como Madrid Games Week, donde es posible disfrutar de algunas muestras. Una de las más destacadas es la Asociación Cultural Arcade Vintage, que no sólo tiene un impresionante local en Petrer, sino que va a abrir próximamente en Ibi (Alicante), cuna del juguete español, el Museo del Videojuego Arcade Vintage, para dar visibilidad a este apasionante ámbito.



ARCADE VINTAGE (PETRER, ALICANTE)


■ Estas asociaciones sin ánimo de lucro se financian con las cuotas de sus socios y permiten conocer a otros apasionados del tema.


A.R.C.A.D.E. (HOSPITALET DE LLOBREGAT, BARCELONA)



ARCADE PLANET (DOS HERMANAS, SEVILLA)

JAPÓN, BASTIÓN DONDE NUNCA SE PONE EL SOL

Japón es un país donde los videojuegos se viven de una manera muy especial, y allí, a diferencia de en el resto del mundo, los salones recreativos siguen gozando de muy buena salud, incluso con lanzamientos que nunca disfrutaremos en Occidente en versión arcade.

Una de las paradas obligatorias cuando uno viaja a Japón deben ser, como poco, algunos de los gigantescos salones recreativos que tienen compañías como Sega, Taito o Bandai Namco, que ocupan edificios enteros de cinco o seis plantas, con escaleras mecánicas, casi como si de un centro comercial se tratara. Cada planta suele estar copada por un género muy concreto, y en ellas se ve a gente de todo tipo, desde niños hasta "salary men" que van allí una vez acabada su jornada laboral. De hecho, son lugares más pensados casi para los adultos que para los niños, pues el ambiente que hay es irrespirable (en Japón no se puede fumar en la calle, pero, paradójicamente, sí en los locales cerrados, como sucedía en España hasta hace no tantos años) y también se fomenta la competitividad, con máquinas que están conectadas en red para medirse contra otros en multijugador. Especialmente dentro del género de la lucha, no es raro encontrar, por ejemplo, máquinas que tienen diferentes títulos en memoria entre los que elegir, de sagas como *Street Fighter*, *The King of Fighters* o *BlazBlue*. Y no sólo eso: es que los salones recreativos siguen siendo el lugar de estreno de muchos títulos (ahí están *Tekken 7* o *Pokkén Tournament*) o que quizá no lleguen nunca a consolas (posible caso de *Daytona USA 3*).



Hay algunos más recónditos, pero, en general, los salones recreativos no pasan desapercibidos: ocupan varias plantas y tienen colores llamativos.


Cada planta de los salones recreativos suele estar enfocada a un determinado género: lucha, baile, cartas... Es de locos ver el ritmo frenético al que juegan algunos.



"Hi Score Girl", el anime que se estrenó en Netflix hace unos meses, es de obligado visionado. Muestra a una jugona partiendo la pana en *OutRun*, *Street Fighter II*...




ARKANOIDS 1986



GOLDEN AXE 1989



GHOSTS'N GOBLINS 1985



FINAL FIGHT 1989

LOS SALONES TRAJERON CONSIGO NUMEROSOS GÉNEROS QUE YA NO SE VEN EN LA ACTUALIDAD

» to sonoro. La música de cada mueble se entremezclaba con los gritos que proclamaban los nombres de los juegos en su pantalla de presentación y con los efectos, que podían ir desde el machacante "reload" de los juegos de disparos hasta el "gol" de los de fútbol o el "continue" de prácticamente cualquier juego.

NO LOS VERÉIS EN IKEA

Ahora bien, si había algo que caracterizara a los salones recreativos, era su encanto para ofrecer formas de jugar únicas, gr acias a la tecnología de algunos muebles. Algunas de ellas quizá se puedan replicar más o menos desde casa hoy en día, como las de los juegos de coches (si uno está dispuesto a comprarse un buen volante y un asiento), pero hay otras que quedarán para los anales de la historia. Por ejemplo, sin salirnos aún de los juegos de conducción, tener muebles de motos como los de *Hang-On*, *Manx TT Superbike* o *500 GP* era una gozada. Lo mismo se puede decir de determinados juegos de pistola, como los *Time Crisis*, que, además de tener el arma de plástico reglamentaria, contaban con un pedal para esconderse en las coberturas y salir de ellas. Eso no lo podían replicar los periféricos con forma de pistola para las consolas de la época, ni tampoco lo pueden hacer hoy los Move de PS4 o los Joy-Con de Switch.

Aún mejor que eso podía ser la propia arquitectura de algunos muebles. Jugar a un shooter como *Space Harrier*, con su estructura móvil, era una gozada, igual que montarse en cabinas como la de *Ferrari F355 Challenge*, que contaba con tres pantallas panorámicas; la de *Star Wars Racer Arcade*, que era una vaina como la del "Episodio I"; o la de *18 Wheeler*, que simulaba ser un camión. Incluso había máquinas que tenían un balón de fútbol atado y un hueco similar al de una portería, para que practicáramos puntería. Había que peregrinar por diferentes salones, pues cada uno tenía sus propias máquinas, pero merecía la pena. Hoy en día, aún se puede disfrutar de algún mueble similar, como el del moderno *Luigi's Mansion Arcade*, que te mete en una cabina oscura con cortinas y te permite empuñar la famosa aspiradora del Profesor Fesor. Es un juego de 2015, pero, sorprendentemente, se puede disfrutar en algún centro comercial de nuestro territorio.

LA FILOSOFÍA DEL ARCADE

Los salones recreativos trajeron consigo el florecimiento de numerosos géneros, muchos de los cuales ya no se ven en la actualidad, al menos no con la misma filosofía y etiqueta "arcade" que antaño, debido a la complejidad que han alcanzado los desarrollos. Al principio de los tiempos, estaban los matamarcianos, como *Space Invaders*, *Asteroids*, *Galaga* o *Centipede*. Luego, vinieron los plataformas bidimensionales que condensaban la acción en pantallas fijas y bastante verticales, tipo *Donkey Kong*, *Bubble Bobble*, *Snow Bros* o *Pang*. Con mucho recorrido y variedad, estuvo el género de la velocidad: *Monaco GP*, *OutRun*, *Daytona USA*, *Sega Rally*, *Ridge Racer*, *Crazy Taxi*... Y qué decir de los beat'em up, con *Renegade*, *Double Dragon*, *Golden Axe*, *Final Fight*, *Cadillacs and Dinosaurs*, *Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time*... Tampoco faltaron los juegos deportivos: *Track & Field*, *Super Sidekicks*, *NBA Jam*, *Virtua Striker*, *Virtua Tennis*... Y no conviene olvidar los juegos de pistola: *Operation Wolf*, The *House of the Dead*, *Virtua Cop*, *Silent Scope*... Y podríamos rematar con el boom de los juegos de lucha, que inició *Street Fighter II*, al que seguirían sagas 2D, como *Fatal Fury* o *Samurai Shodown*, y otras 3D, como *Virtua Fighter*, *Tekken* o *Soul Edge*. Mención especial merecen también los legendarios pinballs, que ocupaban paredes enteras de los salones recreativos, sacando provecho a marcas como las de Star Wars, Indiana Jones, Terminator... »



STREET FIGHTER II 1991



SNOW BROS 1990



METAL SLUG 1996


TMNT: TURTLES IN TIME 1991



DAYTONA USA 1994



MAME, EL LIMBO ILEGAL

No es lo mismo sin ciertos muebles, pero muchos clásicos recreativos se pueden disfrutar hoy día desde un ordenador, usando el MAME (siglas de Multiple Arcade Machine Emulator). Ahí, entramos en un debate muy espinoso sobre la conservación del videojuego, pues es piratería y, por tanto, una ilegalidad, pero, al mismo tiempo, se trata de juegos que ya están "descatalogados", sin vida comercial, y que los fans no han querido que cayeran en el olvido, algo que sí es loable. De eso y más, trataremos próximamente en la revista, pues da para hablar largo y tendido...

» Si algo caracterizaba a casi todos esos productos, en contraste con los juegos contemporáneos, era una dificultad inusitada, para compensar su corta duración... y para que echáramos más monedas. En relación con eso, había máquinas que admitían hasta cuatro jugadores, dependiendo del mueble, como *Sunset Riders*. Aún recuerdo una vez en que, al aparecer la pantalla de "continue" de *Turtles in Time*, tuve que ir corriendo a mi madre para que me diera dinero a la carrera y poder continuar una partida ya muy avanzada que me estaba marcando con mi hermano, antes de que se acabara la cuenta atrás. Aparte, yo no era muy del competitivo, pero el cartel y la musiquilla de "Here comes a new challenger" en *Street Fighter II* estaban a la orden del día.

Otra bondad que tenían las recreativas era que sus placas ofrecían unos gráficos muy superiores a los que se podían ver en consolas. Por eso, fue allí donde se produjo el salto progresivo de las dos a las tres dimensiones, primero mediante scaling y luego ya con polígonos puros y duros, algo perfectamente observable en los géneros de la velocidad, la lucha y los disparos. Sega tuvo mucho que ver en esa transición, con juegos como *Virtua Racing* y *Virtua Fighter*. De hecho, la mayoría de consolas de Sega bebieron mucho de la fuente de las recreativas. Mega Drive y Saturn tuvieron un buen número de conversiones, pero la palma se la llevó Dreamcast, con sus conversiones de la placa Naomi. Y SNK no se quedó atrás con su carísima Neo Geo...

Con todos los nombres recitados a lo largo del reportaje, es fácil saber a quién hay que dar las gracias por tan bendita época: Atari, Taito, Sega, Capcom, Namco, Konami, Nintendo, SNK... Y no me quiero olvidar de la española Gaelco, que también nos dio grandísimas alegrías, con juegazos como *World Rally Championship*, que tenía el Toyota de Carlos Sainz, o *Radikal Bikers*, con sus repartos de pizza.

Se suele exagerar con el dicho de que cualquier tiempo pasado fue mejor, pero, en el caso de los salones recreativos, no hay duda de que es así. Ya no se hacen juegos como aquéllos. Si pudiera viajar en el tiempo, una de las primeras cosas que haría sería pasar por el Atlántico, el Planet Fun, el Bristol o el Montecarlo, para volver a sentirme como en aquellas divertidas y felices tardes de los 90. ■

CUALQUIER TIEMPO PASADO FUE MEJOR: PARA LAS RECREATIVAS, NO HAY DUDA DE QUE ES ASÍ



SUNSET RIDERS 1991



VIRTUA TENNIS 1999

VIRTUA FIGHTER 1993



TIME CRISIS II 1998

PON UNA RECREATIVA EN TU SALÓN

Todos hemos soñado en algún momento con tener en el salón una recreativa y, hoy en día, resulta relativamente fácil conseguirlo. Por un lado, está la opción "tramposa" de adquirir una de esas pequeñas miniaturas basadas en diferentes juegos (cuyos diminutos botones las hacen casi injugables) o, mejor, la Neo Geo Mini, que ya está rebajada en muchas tiendas (se puede encontrar por menos de 100 euros). Por otro lado, está la opción de buscar un mueble en el mercado de segunda mano o bien hacerse uno mismo su propia obra de carpintería, a tamaño real o a tamaño medio. Hay diferentes tiendas que venden las estructuras de madera ya hechas, si bien también se puede tirar de herramientas para fabricarlas por uno mismo. Eso sí, se requiere maña ingenieril para toda la parcela electrónica, que incluye establecer las conexiones entre la botonería, el monitor, los altavoces...





ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



DEVIL MAY CRY 5

De los mejores hack and slash de la historia, protagonizado por tres cazademonios que no te dejarán indiferente



DiRT RALLY 2.0

Codemasters vuelve a demostrar que nadie hace juegos de rallies como ellos: diversión y espectáculo a partes iguales



VUESTRA OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:
www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS



CONTENIDOS DESCARGABLES



Devil May Cry 5

MIL Y UNA MANERAS DE ACRIBILLAR Y DESTRIPAR DEMONIOS

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Capcom

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés / Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,95 €
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Capcom ha hecho un pacto con el diablo y, apenas un mes y medio después de inyectarnos el virus G de *Resident Evil 2*, nos invita a bañarnos en la sangre inmortal de *Devil May Cry 5*, otro juegazo que refuerza su estado de gracia.

La resurrección que ha experimentado la compañía de Osaka en los últimos años es digna de estudio, pues demuestra que ha sabido escuchar a los fans. Lejos quedan *Resident Evil 6*, el infame final de *Asura's Wrath* vendido vía DLC, el inicialmente escueto *Street Fighter V*, el desaparecido *Deep Down*... En este caso, nos encontramos con una saga que los estudios internos de la compañía tenían aparcada desde 2008 (*DmC* lo hizo Ninja Theory) y que, durante ese tiempo, había sido superada dentro del hack and slash por *Bayonetta*, una saga creada por Platinum Games, con Hideki Kamiya a la cabeza, es decir, por un ex de la propia *Devil May Cry*, para más inri... Con esta quinta entrega, Capcom puede volver a presumir de estar a la vanguardia de un género que parió.

El punto de partida de la historia es la irrupción de un árbol demoniaco llamado Qliphoth en la ciudad de Red Grave. En esa tesitura, un misterioso y debutante personaje llamado V le hace a Dante el encargo de acabar con Urizen, un poderoso demonio. Nero, coprotagonista de *DMC4*, se ve envuelto también en el asunto, después de haber perdido su brazo demoniaco.

Cronológicamente, se trata de una secuela, y muchos de los personajes son viejos conocidos, como Trish o Lady. La historia en sí es independiente, pero se disfruta mucho más si se conocen todas las referencias que hay al pasado. En general, es interesante, y va a más durante las doce horas que dura, pero, narrativamente, resulta espesa porque hay continuos saltos adelante y atrás en el tiempo para explicar los pasos de los tres protagonistas, lo que provoca más de una repetición. Y la recta final es bastante apresurada.

Troika antidemoniaca

Esa tricefalia entorpece el guión, pero, a cambio, alumbra una jugabilidad bestial, que, al fin y al cabo, es la prioridad en un hack and slash. La estructura de la aventura es más o menos la de siempre, con veinte misiones principales que nos llevan por niveles lineales en los que hay que derrotar a todos los enemigos que nos salen al paso y, a menudo, a gigantescos jefes. Así, la historia va intercalando a los tres protagonistas: Nero, V y Dante, cada uno de los cuales propone un estilo de combate tan único como profundo, que vamos mejorando a medida que obtenemos gemas rojas con las que adquirir nuevas habilidades.

Nero y Dante mantienen una base similar a la de anteriores entregas, pero tienen nuevos trucos y, ahora, son muy distintos entre sí. El primero, que ahora es manco, cuenta con una serie de prótesis que le otorgan técnicas inéditas en la saga, como explosiones eléctricas, campos de energía o, incluso, un "cohete" sobre el que planear. El segundo, en cambio, ofrece múltiples variantes tanto de estilos de lucha (enfocados al cuerpo a cuerpo, las »

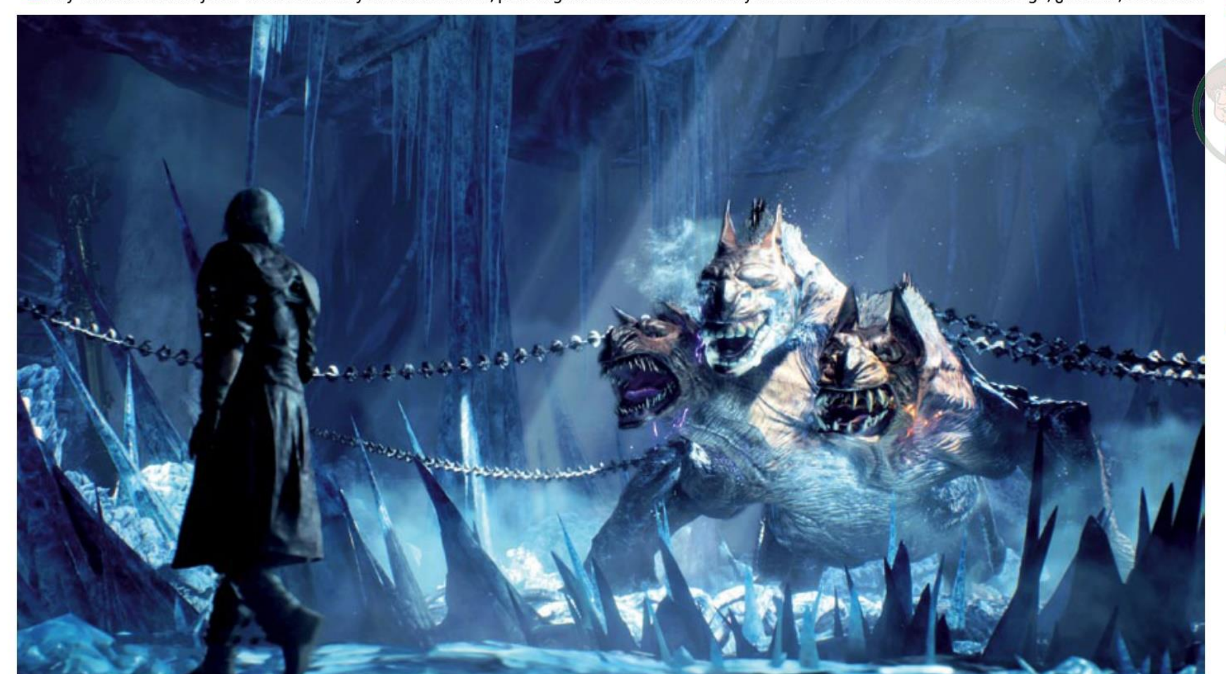
LA TRICEFALIA DE PERSONAJES ENTORPECE EL GUIÓN, PERO, A CAMBIO, ALUMBRA UNA JUGABILIDAD BESTIAL



Ver una "S" en el medidor de estilo tiene doble recompensa esta vez: no afecta sólo a la puntuación de la misión, sino también a la intensidad de la música, que se dispara.



El RE Engine luce incluso mejor que en *Resident Evil 7* y *Resident Evil 2*, sobre todo en las escenas de vídeo, donde los personajes tienen una apariencia fotorrealista.


Hay una docena de jefes finales. La mayoría son nuevos, pero algunos les resultarán muy familiares a los veteranos de la saga, ¿verdad, Cerberus?

LO MEJOR

Los combates son brutales, con tres personajes muy diferenciados. El nivel técnico que da el RE Engine. El carisma de todos los personajes. Es rejugable si se quiere desbloquear todo.

LO PEOR

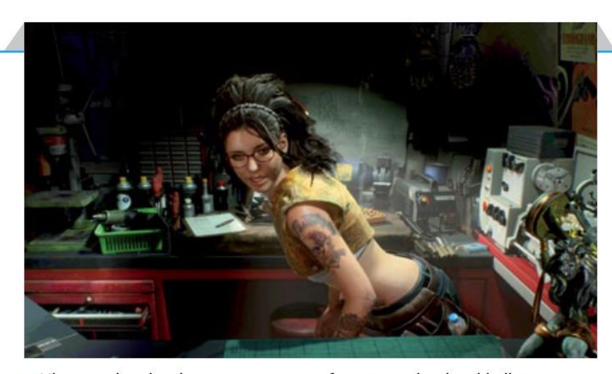
La narrativa, llena de "rebobinados", es algo caótica. Ni el diseño de niveles ni los escenarios son muy variados. El sistema Cameo es inapreciable. Las voces están en inglés esta vez.



Los entornos urbanos y los infernales copan la mayor parte del desarrollo. Se echan en falta más variedad y más arquitectura gótica como la de antaño.



Hay doce misiones secretas, la mayoría muy bien escondidas, pues, para abrir la entrada, hay que alinear símbolos integrados en los entornos.


Nico acude adonde estemos con su furgoneta-tienda, si la llamamos desde la cabina que hay en cada nivel. Ojo a sus "entradas triunfales"...



Hay una base de datos con mucho arte conceptual y descripciones sobre personajes, enemigos, armas... El trasfondo está cuidadísimo.

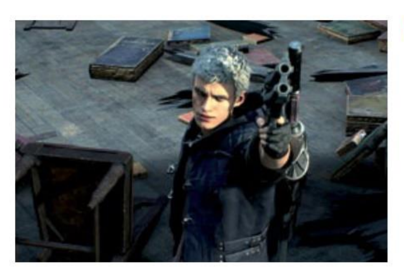
distancias largas, la defensa o el contraataque) como de armas, algunas de ellas muy alocadas, como una moto... o un sombrero a lo Michael Jackson. Dante es, con diferencia, el personaje con el que más se disfruta jugando.

El estrambótico V produce sensaciones encontradas. Se trata de un personaje casi indefenso que no empuña armas, pero que, a cambio, tiene tres criaturas a su servicio, cuyo control está disociado. Es decir, con el joystick manejamos a V para mantenerlo a salvo de los enemigos, pero no así a los monstruos, que aparecen cuando pulsamos los botones de ataque. Así, el águila Griffon suele estar en el aire y, cuando pulsamos cuadrado, lanza ráfagas, mientras que Shadow realiza cuchilladas desde cerca. Nightmare sólo aparece cuando tenemos la barra especial de Devil Trigger llena, y se dedica a dar golpes brutales por su cuenta y riesgo (aunque podemos llegar a montarnos en él). Para rellenar esa barra más rápidamente, podemos hacer que V se ponga a leer un libro de poesía, lo cual lo deja a merced de los enemigos... A eso, hay que añadir que esas tres bestias sólo dejan a los enemigos noqueados, pero debe ser V quien los remate usando un bastón. La idea general es tremendamente original, y hay que aplaudirla, pero es algo engorrosa en

NO SUPERA A BAYONETTA, LO CUAL ES MUY DIFÍCIL, PERO ES DE LOS MEJORES HACK AND SLASH DE LA HISTORIA

TRIUNVIRATO TRIUNFAL DE CAZADEMONIOS

El elenco jugable de Devil May Cry 5 es una combinación de veteranía y juventud: Dante no se ha perdido ninguna entrega de la saga, Nero ya estuvo en la cuarta y V hace su debut en ésta. Entre los tres, consiguen que el juego adopte formas muy dispares.



Nero es el encargado de dar el pistoletazo de salida al juego. Sus armas principales vuelven a ser la Red Queen, una espada motorizada a la que puede "dar gas", y el Blue Rose, un revólver con el que contener a los enemigos y mantenerse en el aire.



Los Devil Breakers, unos brazos protésicos de uso limitado, son la novedad jugable de Nero en *DMC5*. Hay ocho distintos, que permiten realizar todo tipo de ataques: generar campos de energía que ralentizan a los enemigos, agarrar, causar explosiones...



Dante es el personaje más polivalente. Puede cambiar entre varias armas cuerpo a cuerpo (como la espada Rebellion y el Balrog, que permite dar puñetazos y patadas) y varias a distancia (como las pistolas Ebony & Ivory o la escopeta Coyote-A).



El repertorio de Dante se amplía a medida que jugamos, con armas como otras espadas, un lanzacohetes, unos nunchakos o, lo mejor de todo, una moto que puede convertir en sendas sierras. Y puede convertirse en demonio y activar un modo turbo.



V es el personaje más peculiar, pues no lucha por sí mismo, sino que deja casi toda la iniciativa a tres criaturas: Shadow (un felino que ataca con sus zarpas y púas), Griffon (un águila que lanza rayos) y Nightmare (un coloso que arrasa con todo).



La simbiosis con Shadow, Griffon y Nightmare incluye que éstos no puedan matar a los enemigos: es V quien ha de rematarlos usando un bastón. Además, puede sacar un libro y ponerse a leerlo mientras anda... para cargar así la barra de Devil Trigger.

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

su ejecución (sobre todo para hacer que Shadow golpee a quien quieres) y hace de V el personaje menos apetecible.

En todo caso, el sistema de combos es maravilloso, seguramente la cúspide del hack and slash. Es más fácil que otras entregas, pero es una delicia ver cómo el medidor de estilo premia la variedad y el ritmo para concatenar los golpes sin recibir daños. Eso sí, se echa en falta mayor variedad en el diseño de niveles. Todo se reduce a combatir, sin fases que metan cambios de ritmo. Por ejemplo, la moto de Dante bien podría haber dado pie a alguna fase motorizada... Aparte, el sistema Cameo, con su supuesto multijugador contextual cuando las historias de los protagonistas se cruzan, pasa desapercibido.

Fogonazos a ritmo de rock

El apartado audiovisual de *Devil May Cry 5* es intachable. En la parcela gráfica, se nota que Capcom controla cada día más el RE Engine (el mismo motor que se usó para el remake de *Resident Evil 2*) y el resultado es un juego realmente puntero. En los momentos de jugabilidad, las animaciones de los protagonistas se combinan con un excelente diseño de enemigos (unos cuantos de ellos inspirados en los de otras entregas de la saga) y con unos efectos de luz para quitarse el sombrero. En las escenas de vídeo, lo que tenemos son unos rostros fotorrealistas para los que no se ha escatimado en detalles.

En cuanto al sonido, es una lástima que las voces no estén dobladas al castellano, como sí lo estuvieron en *DmC*. Sin embargo, la banda sonora hace que uno se olvide de todo, especialmente el tema de batalla de Nero, "Devil Trigger", cuando el medidor de combos llega a rango S y empieza a sonar a todo trapo la imponente voz de Ali Edwards. Es una catarsis en toda regla. Capcom también ha metido temas de entregas anteriores, pero, en un feísimo gesto, los ha asociado a la edición Deluxe del juego o bien a micropagos obligatorios.

No sorprende tanto como la primera entrega en su día, porque es imposible, y tampoco supera a *Bayonetta*, lo cual es muy difícil, pero *Devil May Cry 5* es, sin duda, uno de los mejores hack and slash de la historia. Dante, Nero y V han demostrado que quien bien quiere a los demonios los hará llorar. ■



OPINIÓN

Capcom ha acabado de exorcizar todos sus demonios con un hack and slash que conserva la esencia de *DMC* y le da una profundidad adicional. No arriesga mucho en cuanto a diseño global, pero el sistema de combate es un espectáculo, igual que el apartado audiovisual. Despedazar demonios te hará llorar de alegría.

90

VUESTRA OPINIÓN

@LuciusXVII

“Mejora muchos aspectos de Devil May Cry 4 y tiene gran cantidad de jefes, cosa que se agradece. Pena que a las protagonistas no les hayan dado algún momento de gloria.”

@DrJDorian

“No sabéis lo mucho que echaba de menos un hack and slash como éste, y sobre todo con personajes como Nero y Dante. Capcom parece haber encontrado de nuevo su inspiración.”



"No llores por mí, Argentina": es conveniente tener a mano la famosa canción cuando se conduce por estos pedregosos y ratoneros caminos...

DiRT Rally 2.0

CODEMASTERS CORTA, PERO MANTIENE EL SCRATCH

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Velocidad

DESARROLLADOR
Codemasters

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES 1-8

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

La competitividad en el rally virtual ha menguado, a medida que compañías como Sony o Sega se retiraban de la especialidad, pero, por suerte, Codemasters ha seguido apretando el acelerador.

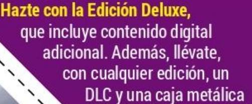
En esta generación, la saga estrella de la compañía británica, *DiRT*, ha subido de nivel apostando al máximo por la simulación pura y dura, en 2016 con *DiRT Rally* y en 2017 con *DiRT 4*. Ahora, llega *DiRT Rally 2.0*, la etapa final de esa estrategia de carrera, que, además, es un homenaje nominal al recordado *Colin McRae Rally 2.0*.

El juego se divide en dos grandes vertientes: el rally clásico (tramos en solitario y cronometrados por carreteras y caminos) y el rallycross (carreras cuerpo a cuerpo en circuitos cerrados). En la primera modalidad, contamos con seis localizaciones: Argentina, Nueva Zelanda, Polonia, Estados Unidos, España y Australia (cada una con doce tramos). En la segunda, tenemos ocho pistas: Mettet, Trois Rivières, Silverstone, Lohéac, Hell, Montalegre, Montmeló y Höljes. Si sois conocedores de la saga, sabréis que hay un poco de trampa aquí, pues en *DiRT 4* ya estaban los rallies de España y Australia, así como cuatro de los trazados de rallycross. El juego presume de tener la licencia del Mundial de Rallycross 2018... pero se han escamoteado cuatro de sus circuitos: Riga, Austin, Buxtehude y Ciudad del Cabo. Aparte, ya no están ni la subida a Pikes Peak ni la compatibilidad con realidad virtual del primer *DiRT Rally*, al menos de primeras. Tampoco están las carreras de landrush (con buggies y camionetas) ni el editor de tramos de *DiRT 4*. Indudablemente, esta entrega es más escasa en contenido que sus predecesoras... al menos hasta que se completen sus dos temporadas de DLC. La primera de ellas, por ejemplo, añadirá los rallies de Montecarlo, Suecia y Alemania.

Senderos de gloria

Aclarado eso, *DiRT Rally 2.0* es un simulador impecable (e implacable) en lo jugable. Codemasters ha pulido aún más las físicas y el control del medio

CON MÁS CONTENIDO DE SERIE, TENDRÍA MÁS PUNTOS, PERO ES DE LOS MEJORES JUEGOS DE RALLIES DE LA HISTORIA



Hazte con la Edición Deluxe, que incluye contenido digital adicional. Además, llévate, con cualquier edición, un DLC y una caja metálica exclusivos.



*Ed. Deluxe, disponible en PS4 y One, limitada a 500 unidades.
*Caja metálica y DLC limitados a 1.000 unidades.



La lluvia se hace notar en la conducción... y puede afectarnos más o menos según la hora a la que nos toque salir a un tramo.

LO PEOR

Se han perdido opciones como la subida a Pikes Peak o el editor de tramos. La parquedad de modos de juego. Se han escamoteado cuatro circuitos de rallycross... que quizá lleguen con DLC.



La conducción nocturna es el más difícil todavía en *DiRT Rally 2.0*, pues, si rompemos los faros, estaremos condenados a una vida de oscuridad.



De los nuevos circuitos de rallycross, dos aprovechan parcialmente dos pistas tan famosas como son las de Montmeló y Silverstone.

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



OPINIÓN

No sorprende tanto como *DiRT Rally* y *DiRT 4*, que incluso tenían algo más de contenido, pero Codemasters ha dado otro empujoncito jugable y técnico para seguir siendo el Sébastien Ogier del subgénero de los rallies, donde nadie le tose desde hace eones. Es merecedor del "2.0" que figura en su licencia.

86

centenar de vehículos reales, que abarcan desde los años 70 hasta la actualidad. Nos gustaría tener algún modelo más de finales de los 90 y principios de los 2000, pero, en general, la selección es muy buena. Al no haber rebobinado, cualquier error se paga carísimo, pues el manejo es hiperrealista y, como en los rallies de verdad, los intrincados tramos, algunos de más doce kilómetros, exigen la máxima concentración.

Esta vez, no hay rallies de nieve, pero los de asfalto y tierra que se han incluido son realmente distintos entre sí en cuanto a paisajes y terrenos, a los que, en teoría, afecta el paso de los coches. También el clima juega un papel importante, con una lluvia que puede llegar a ser torrencial. Lo mismo se puede decir de la iluminación, pues, de noche, la tesitura se complica sobremanera.

Los modos se quedan un poco escasos y no tienen mucha profundidad, pero cumplen. Destacan Rally histórico, donde hay que ir desbloqueando diversos grupos de pruebas, y Evento, donde debemos mejorar nuestro equipo contratando ingenieros y comprando vehículos. Aparte, está el Mundial de Rallycross, podemos crear eventos propios y hay un online con campeonatos y desafíos diarios y semanales. Aunque no tiene conexión obligatoria, para poder obtener los créditos que hacen las veces de dinero, sí que es necesario estar conectado a RaceNet, la infraestructura online de Codemasters.

Gran afluencia de público

En la parcela visual, la compañía inglesa también ha dado un acelerón y la atmósfera es aún más inmersiva y realista que antes. La recreación de los coches es genial, igual que la de los rallies, pero las mejoras más visibles son las asociadas al público. Ahora, es muy habitual ver aglomeraciones de gente en las cunetas o en zonas elevadas. Del mismo modo, vemos continuamente los flashes de las fotos que sacan a nuestro paso. Añadid a eso unas repeticiones con unos montajes de planos que nada tienen que envidiar a las de los típicos resúmenes de televisión.

Con más contenido de serie, tendría más puntos en la clasificación, pero, aun así, se trata de uno de los mejores juegos de rallies de la historia. Quizá le pesa un poco la falta de competencia, pues, hoy en día, Codemasters es prácticamente la única compañía de gran presupuesto que trabaja este subgénero. En contraposición, ahí están los *WRC* de Kylotonn Games, juegos que, pese a tener la licencia del campeonato homónimo, dan unos "perchones" infames. En cualquier caso, este *DiRT* puede lucir con orgullo el dorsal "2.0" con el que ya compitió *Colin McRae Rally*.



Podemos afrontar las misiones en compañía o en solitario, aunque, de momento, jugar en cooperativo aún provoca demasiados problemas.

Anthem

CUANDO TE QUEDA TODO EL CAMINO POR RECORRER

VERSIÓN ANALIZADA
PC

GÉNERO
Shooter

DESARROLLADOR
BioWare

DISTRIBUIDOR
Electronic Arts

JUGADORES
1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

Tras demostrar su maestría como creadora de RPG, BioWare se adentra en el pantanoso mundo de los "loot shooters online" con una apuesta con gran potencial... y muchos problemas.

Anthem es uno de esos juegos pensados para crecer y evolucionar, por lo que no es fácil de analizar. Y es que, dentro de seis meses, será un producto muy distinto. Como no tenemos bola de cristal, lo que vais a leer es un reflejo del juego que está ahora en las tiendas, con sus luces y sus sombras.

Himno partido

Si en algo destaca *Anthem* respecto a sus rivales es en la historia, que nos deja la sensación de haber vivido una aventura en el sentido tradicional. Para lograrlo, se han incluido muchas escenas de vídeo, un protagonista con personalidad y un elenco de secundarios igual de interesantes, además de un montón de conversaciones opcionales con NPC que añaden un punto narrativo poco habitual en el género. La trama en sí es bastante básica: debemos evitar que un poderoso y peligroso artefacto llamado el Himno caiga en malas manos. Así, enfundados en nuestra alabarda (un exotraje de gran poder), recorremos un mundo abierto usando la capacidad de vuelo de nuestro traje, que está realmente conseguida. Eso sí, pese a la extensión y el diseño vertical del mundo, constantemente nos topamos con obstáculos que nos impiden desplazarnos con la libertad que nos gustaría. Y tampoco ayuda que Bastión esté compuesto casi en su totalidad por entornos selváticos poco interesantes, que no invitan a explorarlos. Además, el desarrollo de las misiones resulta simple y repetitivo (ir a un punto, matar "x" enemigos...).

¿Mejor en compañía?

Como sabéis, podemos jugar en solitario o en cooperativo, lo que sería lo más divertido... si no fuese por los problemas que tiene. Para empezar, olvidaos de la historia, ya que entraréis con la misión ya iniciada. Pero lo peor es que, si nos alejamos del grupo y no regresa-

ANTHEM NO TIENE CLARO QUÉ CLASE DE JUEGO QUIERE SER: ¿UNA AVENTURA O EL NUEVO ÉXITO DEL SHOOTER ONLINE?

Hazte con la Edición Legión del Alba, que incluye contenido digital adicional. Y llévate, con cualquier edición, un póster y el DLC "Filo de la Determinación".

*Ed. Legión del Alba, disponible en PS4 y One, limitada a 500 unidades.
*Póster limitado a 2.000 unidades.

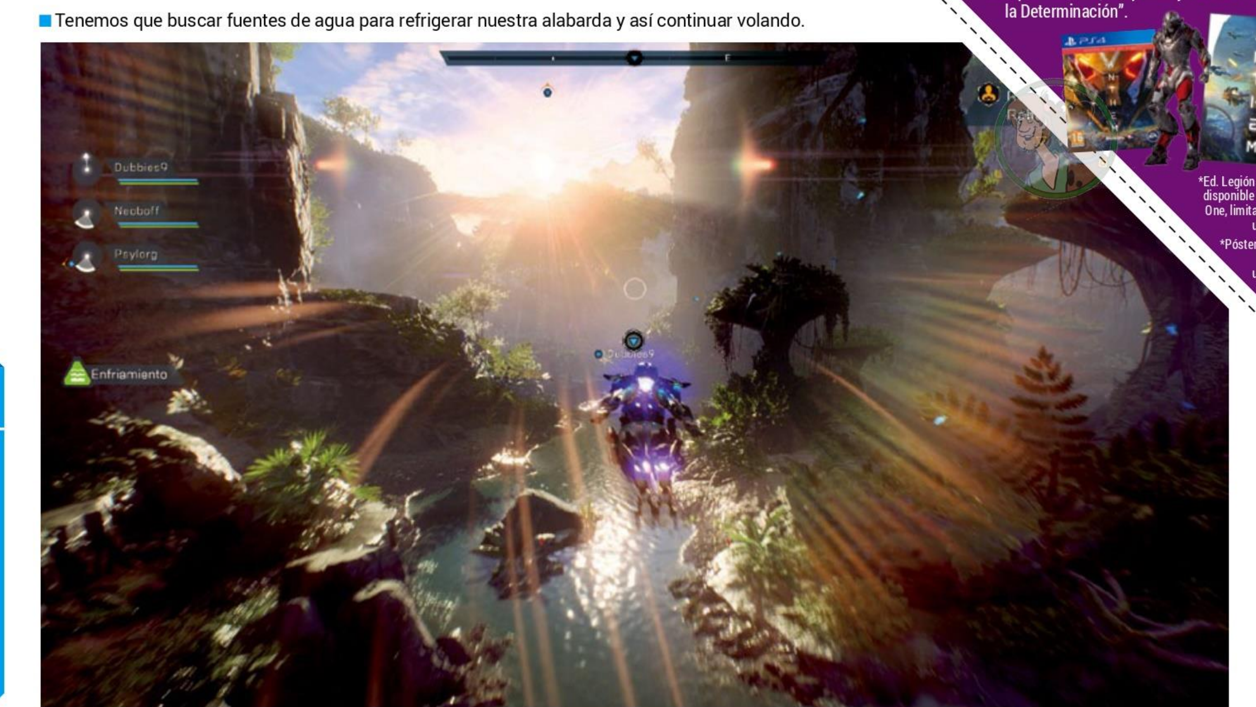
LO MEJOR

Los controles de vuelo y el frenetismo de su jugabilidad. El rico y elaborado trasfondo de la historia. Muy buen doblaje al castellano. El apoyo que le está dando BioWare y que le seguirá dando.

LO PEOR

Tiene un largo camino por delante. Los tiempos de carga son largos y abundantes, y tiene que ajustar muchos problemas en muchos apartados: respawn, sistema de saqueo, endgame...

Tenemos que buscar fuentes de agua para refrigerar nuestra alabarda y así continuar volando.





Hay cuatro alabardas con jugabilidades bien diferenciadas, aunque, a la hora de personalizarlas visualmente, se echan en falta más opciones.



Fuerte Tarsis, nuestro hogar, es el lugar al que acudimos entre expedición y expedición para aceptar nuevos encargos, comprar objetos, personalizar la alabarda...

Por **Álvaro Alonso** @alvaroalone_so

mos rápido, saltará una tediosa pantalla de carga. Además, el sistema de respawn necesita una revisión urgente, ya que el aviso de que un jugador ha caído pasa desapercibido y dependemos de que un compañero nos reviva...

En cuanto al sistema de combate, es trepidante, siempre corriendo, saltando, esquivando, disparando, lanzando cohetes... Este frenetismo diferencia a *Anthem* de sus principales competidores. Pero también tiene problemas, como el caos que se genera con tantos efectos en pantalla, lo poco que se explican ciertas mecánicas clave (como el innovador sistema de combos) o la latencia, ya que en muchas ocasiones somos derrotados sin saber por qué.

Con el endgame también tenemos sensaciones encontradas. Aunque las recompensas que obtenemos al alcanzar el nivel 30 y empezar a completar misiones en las dificultades más altas son interesantes, la oferta de contenidos es escasa y las misiones son tan parecidas que tenemos la sensación de repetir siempre lo mismo. Es inevitable echar en falta una raid. Con un sistema de juego como el de *Anthem*, si dejan volar la imaginación y sacan partido a las fantásticas opciones de la alabarda, puede salir algo impresionante.

Alabardazo final

El principal problema de *Anthem* es que no parece tener claro qué clase de juego quiere ser. A veces, parece que intenta proporcionar una experiencia en solitario plena (el trabajazo que se ha hecho para construir todo el trasfondo de la historia es digno de BioWare), y otras, que trata de convertirse en el nuevo gran éxito de los juegos como servicio. Es como si ambas facetas luchasen constantemente, provocando que ninguna destaque, sin que su impresionante apartado gráfico o su banda sonora consigan aliviar la gran cantidad de problemas que presenta.

Eso sí, es de destacar la velocísima respuesta de BioWare ante cualquier fallo, y su cercanía y su transparencia al interactuar con la comunidad. Esto nos hace tener la certeza de que, pronto, podremos recomendar *Anthem* sin dudarlo. Pero todavía no...



OPINIÓN

Anthem tiene tanto potencial como margen de mejora. La base jugable es buena, lo que garantiza muchas horas de diversión surcando los cielos y pateando criaturas, pero hay demasiados problemas que empañan la experiencia e impiden que vuele tan alto como debería... al menos por ahora.

70

VUESTRA OPINIÓN

WEB Deiv13

"A la gente le ha dado por cebarse con Anthem de mala manera. Yo lo estoy jugando, y es cierto que tiene algunos fallos (algunos ya solucionados), pero no deja de ser un juegazo y, según avanzas en la historia, se pone más interesante."

WEB Renton

"Yo estoy deseando que pase este mal trago y anuncien la continuación de Mass Effect."

Acción a los mandos de mechas, infiltración y sigilo... La atractiva propuesta podría haber sido el *Metal Gear* de Square Enix, pero no se ha sabido concretar.









Para ayudarnos, podemos consultar el mapa y ver las zonas de calor donde otros jugadores han muerto.

Left Alive

UNA AVENTURA DE ACCIÓN Y SIGILO A MEDIO COCINAR

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Ilinx

DISTRIBUIDOR
Square Enix

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,95 €
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Este spin-off de *Front Mission* combina sigilo y combates con mechas en un futurista mundo de ciencia ficción con diseño artístico de Yoji Shinkawa. Todo es muy prometedor. Por desgracia, con el juego en la mano, nos encontramos con una aventura de desarrollo áspero y difícil de digerir. Pero vayamos por partes.

Algunas luces y más de 50 sombras

La interesante trama del juego se divide en catorce capítulos, y en cada uno controlamos a uno de los tres protagonistas. La libertad para movernos es bastante relativa, ya que siempre hay una ruta óptima para avanzar. Y la mejor manera de hacerlo es con sigilo, ya que los enemigos son duros, la munición escasea y el control no responde bien al disparar. Los momentos de acción llegan cuando pilotamos los Wanzer (mechas), que protagonizan algunos de los momentos estrella y añaden un plus de intensidad al desarrollo. Por desgracia, el juego castiga en exceso al jugador, y muchas veces injustamente. Por un lado, la IA de los enemigos no puede ser más aleatoria: a veces, no te ven a un palmo; otras, te disparan desde Parla... Así, habrá zonas que vas a repetir muchas veces y, como los checkpoints no están bien colocados, puede hacerse frustrante. En cuanto al apartado técnico, aunque los modelos, soldados y mechas dan el pego, las animaciones y el entorno, a veces, parecen de la anterior generación. Y los tiempos de carga son generosos... Por todo esto, *Left Alive* deja una sensación agridulce. Es evidente el potencial de todas sus partes, pero la suma no termina de salir en positivo. Y es una pena, porque es de esos juegos que te invitan a seguir jugando. Si te gustan los juegos de sigilo, difíciles y exigentes, debajo de esa primera capa de decepción encontrarás un título áspero, pero que tiene sus encantos.



OPINIÓN

Se trata de un juego duro, tosco, difícil y, por momentos, injusto, con un control mejorable, un sistema de checkpoints cuestionable... Ninguna de sus partes logra brillar al 100%. Pero tiene "algo" que puede picarte a seguir jugando...

68

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

Aunque se inspira en la película, el juego nos invita a visitar planetas y vivir aventuras que no aparecen en el filme para, de algún modo, complementarlo.









La LEGO Película 2 El Videojuego

FABULOSOS PLANETAS POR DESCUBRIR

VERSIÓN ANALIZADA PS4

GÉNERO Aventura

DESARROLLADOR TT Games

DISTRIBUIDOR Warner Bros

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES Castellano

FORMATO / PRECIO Físico: 39,95 € Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO 7

El nuevo juego de TT Games se basa en "La LEGO Película 2", pero ofrece una versión libre, con nuevos planetas y aventuras. Como en la peli, la ciudad de Emmet ha quedado reducida a ruinas con la llegada de piezas Duplo, alienígenas y una enigmática nave...

El núcleo de la jugabilidad es similar al de siempre (plataformas, sencillos combates, puzles basados en construir objetos...), pero su planteamiento está más cerca de *LEGO Worlds*. Aquí no hay niveles, sino mundos abiertos con personajes principales (nos dan las misiones de la historia) y secundarios (tareas opcionales) y, en ambos casos, pueden darnos páginas de instrucciones para construir casas, generadores, trampolines... En estos mundos abiertos, podemos cumplir misiones o perdernos explorando para encontrar ladrillos maestros, con los que abrir nuevos mundos. También hay cofres y reliquias, que contienen desbloqueables (cerca de 1.000, entre personajes, vehículos, edificios...).

La historia principal transcurre en siete planetas, pero hay seis más opcionales, también con cientos de cosas para hacer. Y contamos con numerosos objetos para interactuar con el mundo: con una varita, pintamos; con unos prismáticos, escaneamos objetos que añadimos a nuestro inventario; con una pistola de pegatinas, adornamos el mundo...

Mecánicas nuevas y viejas

El desarrollo resulta divertido y absorbente, pero no está exento de problemas, como una cámara imprecisa, largos tiempos de carga entre mundos, problemas técnicos... La sensación es que no está del todo pulido, aunque se irá actualizando. Aun sí, estamos ante un gran título para jugar en compañía, en la misma consola, en especial si hay niños de por medio. La cantidad de contenido que ofrece asegura decenas de horas de diversión.



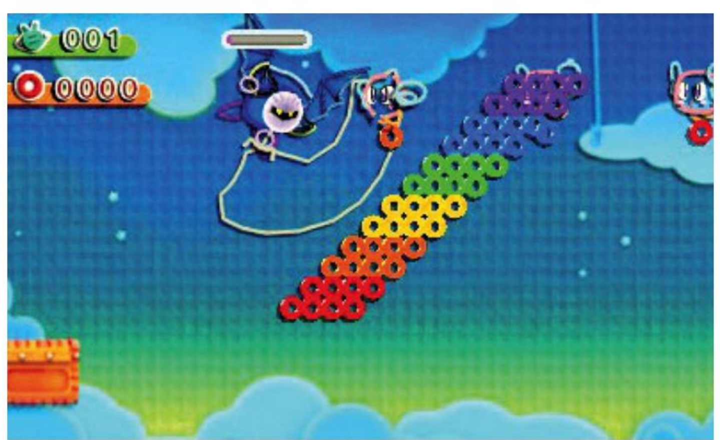
OPINIÓN

En esta ocasión, "no todo es fabuloso" (cámara, screen tearing...), pero ofrece toneladas de contenido y diversión para disfrutar en compañía, ya seas niño o adulto. Apuesta por un enfoque más de mundo abierto y menos lineal.

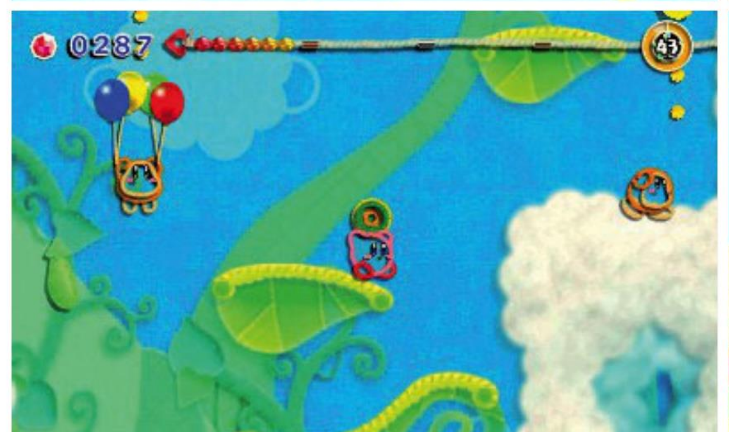
80

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

■ Este juego es un port para 3DS de *Kirby's Epic Yarn*, la aventura que se lanzó en Wii en 2011. Sigue siendo tan adorable y divertido como entonces.









Más Kirby en el reino de los hilos

CON MUCHA TELA QUE CORTAR

- **VERSIÓN ANALIZADA** 3DS
- **GÉNERO** Plataformas
- **DESARROLLADOR** Good-Feel
- **DISTRIBUIDOR** Nintendo
- **JUGADORES** 1
- **IDIOMA TEXTOS** Castellano
- **IDIOMA VOCES** Castellano
- **FORMATO / PRECIO** Físico: 39,95 € Digital: 39,99 €
- **LANZAMIENTO** Ya disponible
- **CONTENIDO** 3

Esta aventura lanzada en Wii en 2011 se pone al día para 3DS, añadiendo nuevos minijuegos y mejoras, aunque la esencia es la misma: un divertido y asequible plataformas, apto para todos los públicos.

El malvado hechicero Zur-Zir ha transportado a Kirby al reino del Príncipe Hilván, donde todo está hecho con hilo y retales. Para detenerle, tendremos que superar los niveles de cada área temática, con el desarrollo típico de un plataformas clásico: saltos y plataformeo con dosis de acción. Aunque Kirby no puede aspirar, cuenta con un látigo que le permite deshacer a los enemigos e interactuar con el entorno. Además, puede transformarse en un robot, un pez, una locomotora y otras criaturas, para superar zonas especiales. Y tampoco faltan los coleccionables. Terminar la historia lleva siete horas, y esperan aún más si vas a por el 100%.

Llega el momento de tirar del hilo

A esa base se han añadido algunas mejoras, como los cascos especiales que confieren a Kirby "hilabilidades", como usar una espada, generar bombas o provocar un torbellino. Suponen pequeños cambios en la forma de jugar, pero nada drástico. Más interesante es el modo diabólico, que viene a remediar uno de los problemas del juego original: su baja dificultad. Y, como últimas novedades, encontramos dos minijuegos inéditos: Correcorre Dedede es una especie de "runner", y Meta Knight Desatado nos permite controlar al caballero volador y usar su espada para acabar con los enemigos.

Por lo demás, el juego se ve mejor que en Wii, con colores más vivos y formas más definidas. El resultado es un plataformas realmente disfrutable en Nintendo 3DS, ideal para que los más pequeños se aventuren en el género... aunque los mayores y los más expertos lo podrán disfrutar igualmente. ■



OPINIÓN

Sigue la línea de otros ports recientes de 3DS: coge el título original, le añade extras menores y a disfrutar de una segunda vida. Una idea genial si se hace bien, como es el caso. El juego original era muy disfrutable... y lo sigue siendo.

85

■ Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | Switch | PC



Aragami: Shadow Edition

INFILTRACIÓN EN EL JAPÓN FEUDAL

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Lince Works

DISTRIBUIDOR
Merge Games

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95 €
Digital: 29,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

Este juego de infiltración del estudio español Lince Works se lanzó en PS4 en 2016 y el año pasado se reeditó (esta vez también en Xbox One) con una *Shadow Edition* que incluía la expansión *Nightfall* y todos los DLC. Y, por fin, *Aragami* llega también a Switch, en formato físico y, además, con una Signature Edition (59,95 euros) muy limitada y cargada de extras.

Como ya sabéis, *Aragami* es una aventura de infiltración ambientada en el Japón de la era Sengoku, sólo que, en lugar de ser un samurái o un ninja, nuestro personaje es un espíritu. Las mecánicas de juego os las podéis imaginar: mantenerse oculto en las sombras, andar agachado y realizar ataques letales por la espalda. Además, nuestro héroe puede teletransportarse entre lugares oscuros, invocar criaturas o, claro, tirar de espada y kunais. Todo, para completar niveles que no son muy grandes, pero que podemos afrontar como queramos.

Japón con mucho estilo

A este atractivo planteamiento se suma un apartado visual igual de interesante, que combina el cel shading con unos diseños efectivos y minimalistas, notables animaciones y un gran apartado sonoro. Todas estas virtudes se mantienen en Switch, así que, si te gustan los juegos de infiltración o con cooperativo online, no te defraudará. Lástima que, junto a sus virtudes, también arrastre algunos defectos, como la irregular IA de los enemigos. Tenemos la sensación de que, con algunos retoques, este indie español podría haber despuntado más. ■



OPINIÓN

Es el mismo juego que apareció en PS4, Xbox One y PC hace unos meses, con todos los DLC y la "precuela" *Nightfall*. Un desarrollo de infiltración muy cuidado, aunque le falla la IA enemiga y nos habría gustado mayor variedad.

82

Por **David Martínez** @DMHobby

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC



Jump Force

EL CROSSOVER MANGA DEFINITIVO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Lucha

DESARROLLADOR
Spike Chunsoft

DISTRIBUIDOR
Bandai Namco

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



La legendaria revista de manga Shonen Jump celebra su 50º aniversario con este juego de lucha, que reúne a 40 personajes icónicos de mangas como Dragon Ball, One Piece, Naruto, Saint Seiya...

Para fusionar personajes de universos tan diferentes, el juego tira de la manida fórmula de unos malos muy malos que han provocado que el mundo real y los del manga se mezclen. Para solucionarlo, Glover, el director de la organización Jump Force, está reclutando a héroes de manga, y su última adquisición es el avatar que nos hemos creado y que procede del mundo real.

Aquí todo se arregla peleando

Los combates son en tres dimensiones y por equipos de tres, aunque normalmente sólo hay dos personajes en pantalla y la gracia está en ir turnando a los tres miembros de nuestro equipo, que comparten la misma barra de salud. Tenemos otra barra para movimientos especiales y otro medidor, el de Despertar, que nos vuelve más poderosos. Enseguida cogeréis el truco a un sistema de lucha sencillito, accesible y divertido. Sin embargo, sus defectos pesan más. La historia es regulera, moverse por el hub que da acceso a los modos de juego y a las misiones es bastante aburrido y, además de aguantar tirones, tenemos que soportar continuos y larguísimos tiempos de carga. En cuanto al tema de los gráficos, tienen una pátina de "realismo" que resulta bastante chocante, por mucho que los movimientos especiales sean brutales. En definitiva, *Jump Force* es un juego de lucha entretenido, pero nunca dejamos de tener la sensación de que está a medio cocinar. ■



OPINIÓN

Tener reunidas a tantas estrellas del manga y crear un héroe combinando sus características es, sin duda, el gran atractivo de un juego de lucha simplemente correcto, espectacular por momentos y algo irregular en su conjunto.

71

Por **Daniel Quesada** @Tycho_fan

■ Como todos los *DoA*, esta sexta entrega ofrece un sistema de combate directo, contundente y satisfactorio, apto para todo tipo de jugadores, aunque poco innovador.









■ El Team Ninja ha rebajado su habitual nivel de "sexualización", aunque todavía hay muchísimo trabajo que hacer...

Dead or Alive 6

LAS TORTAS MÁS FINAS, CON DENOMINACIÓN DE ORIGEN

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Lucha

DESARROLLADOR
Team Ninja

DISTRIBUIDOR
Koei Tecmo

JUGADORES
1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés / Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95€
Digital: 69,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

D*ead or Alive*, la emblemática saga de lucha de Team Ninja, regresa al ring con una entrega que es como un buen derechazo, y que gustará tanto a los no iniciados como a los veteranos del género.

El juego vuelve a enfrentar a personajes emblemáticos de la serie, como Kasumi, Ayane o Ryu Hayabusha, y a dos nuevos contendientes, Diego y Nico, lo que deja un elenco inicial de veintiséis personajes, que se ampliará vía DLC.

Una dura competición

Se mantiene el característico sistema de contraataque, una especie de piedra-papel-tijera en el que los golpes vencen a los derribos, éstos a las presas y estas últimas a los golpes. Además, se conservan los daños extremos del escenario o los famosos "juggles". Es un sistema pensado para los jugadores más técnicos, aunque con novedades para hacerlo más accesible. Por un lado, tenemos el indicador de ruptura, que nos da acceso a dos nuevos movimientos: llaves y golpes rompedores. Ambos se ejecutan fácilmente, igual que la nueva acometida letal, que es un sencillísimo combo para jugadores novatos. En cuanto a modos, se queda algo corto. La historia ofrece veintidós tramas, la principal y otras veintiuna para cada personaje.

El modo Misiones DOA consta de 200 combates, con tres objetivos en cada uno. Al completarlos, ganamos monedas para comprar peinados, gafas y fragmentos de traje (podemos guardar hasta diez configuraciones de personalización por luchador). Por supuesto, no faltan los modos Versus, Arcade, Contrarreloj, Supervivencia y Entrenamiento. Todo bastante estándar, como su apartado técnico, que luce bien, pero sin ser rompedor. Estamos ante un buen juego de lucha: su único problema es que la competencia es muy dura y palidece comparado con sus rivales. ■



OPINIÓN

El Team Ninja vuelve a demostrar lo bueno que es en lo suyo: crear tortas virtuales veloces, fuertes y que duelen sólo de verlas. Es también una entrega muy accesible, aunque se echan en falta más contenidos y algo de evolución.

77

■ Por Álvaro Alonso @alvaroalone_so

PLATAFORMAS PS4

Intruders: Hide and Seek

UN MACABRO ESCONDITE

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Tessera Studios

DISTRIBUIDOR
Sony

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 19,99 €
Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Nacido bajo el paraguas de PlayStation Talents, la iniciativa de PlayStation España para apoyar el desarrollo de videojuegos en nuestro país, el primer juego de Tessera Studios nos propone una angustiosa aventura compatible con PS VR.

El juego nos mete en el pellejo de Ben, un niño que viaja con su familia a su casa de campo. Cundo empecemos a familiarizarnos con el lugar, un enorme y moderno caserón con muchos lugares donde esconderse, tres intrusos se colarán en la casa y retendrán a los padres, cortando todas las vías de comunicación con el exterior. Ben tendrá que ingeniárselas para no ser capturado, usando una linterna y un walkie talkie con el que se comunica con su hermana, quien, encerrada en una habitación del pánico con cámaras, le marca objetivos.

Inmersivo con PS VR

Las mecánicas de juego son bastante sencillas: movernos por la casa, coger o interactuar con objetos (hay algunos coleccionables) y alcanzar puntos concretos de la vivienda. Si nos detectan, podemos salir corriendo e intentar escondernos en el interior de armarios, debajo de la cama... Es una experiencia facilita, pensada para que cualquiera pueda disfrutarla. De hecho, se puede completar en tres horas, lo que es el aspecto más cuestionable de un juego que brilla en áreas como la ambientación o la banda sonora, de Xabi San Martín (La Oreja de Van Gogh). Si juegas con PS VR, la inmersión se dispara, aunque marea un poco más de lo normal. Pero merece la pena probarlo.



OPINIÓN

De los mejores juegos surgidos de PS Talents, en cuanto a valores de producción: gráficos, sonido, arte, uso de tecnologías como PS VR... Una original aventura, pero con aspectos mejorables, como la breve duración y los tiempos de carga.

70

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | Switch | PC



ToeJam & Earl: Back in the Groove

ESTALLIDO DE NOSTALGIA FUNK

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
HumaNature Studios

DISTRIBUIDOR
HumaNature Studios

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 20,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

Los simpáticos aliens ToeJam y Earl protagonizaron una colorida aventura de exploración en los años 90 y ahora regresan, gracias a un Kickstarter.

El juego mantiene el planteamiento de la primera entrega para Mega Drive: desde una perspectiva aérea, controlamos a nuestro personaje por escenarios algo surrealistas y plagados de barrancos. Cada nivel esconde terrícolas enemigos, regalos que nos dan ventajas para avanzar y, sobre todo, un ascensor que nos permite acceder al siguiente reto. Además, nos aguardan peculiares minijuegos y un surrealista y absurdo elenco de personajes que dota al juego de un humor de lo más particular.

Exploración que "funk-ciona"

No se tarda mucho en completar el modo normal, pero también disponemos de un modo cooperativo (local y online) y podemos desbloquear un modo aleatorio en el que los escenarios se crean al azar. La banda sonora recupera la esencia de la original, con influencias de funk, jazz y hip-hop, pero tiene menos "gancho". Ocurre lo mismo con los gráficos: resulta divertida la mezcla entre la estética del primer juego y la del segundo, pero tanto las animaciones como las ilustraciones de los personajes (tenemos sprites 2D sobre fondos en 3D) parecen amateurs, ciertamente. En general, deja la sensación de que hubiera necesitado una capa de pintura, pero, aun así, aprovecha el carisma de estos personajes para ofrecernos una entretenida aventura que os dibujará más de una sonrisa en la cara.



OPINIÓN

Los fanáticos del original de Mega Drive encontrarán justamente eso, con una capita de pintura. En lo técnico, podría ser bastante más solvente, pero os gustará si buscáis una aventura pausada. Además, se puede jugar a dobles.

73

Por **Daniel Quesada** @Tycho_fan

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC



One Piece: World Seeker

PIRATAS DE MUNDO ABIERTO

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Aventura
DESARROLLADOR Ganbarion
DISTRIBUIDOR Bandai Namco
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Japonés
FORMATO / PRECIO Físico: 64,95 € Digital: 69,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO



Los piratas del Sombrero de Paja se embarcan en su primera aventura de mundo abierto, que los lleva hasta Isla Prisión, un nuevo entorno en el que varias facciones están peleando por el poder.

En la piel de Luffy, exploramos la isla a nuestro antojo, completando misiones principales y secundarias. Podemos desplazarnos en modo exploración (vamos más rápido, pero atacamos con menos fuerza) o en modo armadura (somos más lentos, pero hacemos más daño). También hay ciertos tramos en los que podemos infiltrarnos, aunque, en general, lo más rápido es ir en plan apisonadora. Además, Luffy dispone de una buena colección de habilidades que podemos mejorar y ampliar.

Yo sí quiero, pero no puedo

El resto de la tripulación del Thousand Sunny sólo participa en algunos diálogos y en ciertas misiones secundarias que resultan bastante sosas y que no nos animan a completarlas. Además, acabar la historia nos ha llevado catorce horas, muy lejos de las marcas de otras aventuras de mundo abierto.

En cuanto al apartado técnico, los escenarios y sus texturas están a la altura de las circunstancias, pero el modelado de los personajes y sus animaciones no pasan de correctitos. Sí, los ataques especiales de Luffy molan mucho, pero sus animaciones fuera de los combates son un tanto robóticas. En definitiva, se trata de una aventura correcta, pero sin alardes, que gustará a los seguidores del manga, pero que se puede quedar cortita si queréis algo más ambicioso.



OPINIÓN

Satisfará bastante más a los fans de One Piece (gracias al regreso de personajes icónicos y a una buena ambientación) que a los que quieran una aventura abierta potente. Correcto y espectacular por momentos, pero algo corto en ambición.

72

Por Daniel Quesada @Tycho_fan

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | Switch | PC



Trials Rising

EL TRIAL MÁS DIVERTIDO

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Arcade
DESARROLLADOR RedLynx
DISTRIBUIDOR Ubisoft
JUGADORES 1-8
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Inglés
FORMATO / PRECIO Físico: 39,95 € Digital: 24,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 12

Esta sexta entrega de la saga *Trials* riza el rizo en cuanto a diseño de niveles, modos de juego y opciones multijugador, para ofrecernos una divertida experiencia basada en el trial: completar un circuito de obstáculos en el menor tiempo posible y sin poner el pie en el suelo.

Nosotros sólo controlamos la inclinación (sobre la rueda delantera o trasera), la aceleración y el freno, mientras nos movemos automáticamente por niveles pseudo 3D, con lo que el desarrollo se convierte en una especie de plataformas con obstáculos llenos de fantasía: aros de fuego, loopings...

Modos para todos los gustos

El modo Carrera está dividido en diferentes ligas, en las que avanzamos, desbloqueamos pistas, subimos de nivel... Si estamos conectados online, se mantiene "vivo" y los pilotos van dejando sus "sombras" y sus tiempos guardados en cada pista, así que el reto es constante. Los modos de juego se completan con el multijugador (para ocho online y para cuatro en local) y con la Central de pistas, un potente editor que nos permite crear niveles tan complejos como los del juego y compartirlos con la comunidad. Lo malo es que apenas hay mecánicas que renueven la fórmula (más allá de la divertida moto tándem para dos jugadores), tiene constantes tiempos de carga y no nos convence el sistema de personalización, basado en cajas de botín. Pese a esto, consigue divertir a lo grande, tanto jugando solos como en compañía. Además, se agradece que llegue a Switch: aunque técnicamente sea inferior, esta versión es igual de adictiva y brilla en el multijugador local.



OPINIÓN

Otra entrega de esta divertida saga de plataformas en moto, que se apoya en la comunidad y en unos circuitos más locos y detallados que nunca. En el multijugador, local u online, es donde estas pistas de obstáculos dan lo mejor de sí.

83

Por David Martínez @DMHobby





RED DEAD ONLINE

PS4 | Xbox One Gratis

Aunque sigue en fase beta, *Red Dead Online* ofrece ya mucho contenido y no dejan de añadirse eventos.

Actualización de la beta

Desde su lanzamiento, Rockstar no ha dejado de añadir mejoras a la beta de *Red Dead Online*, desde nuevos sistemas de juego a corrección de todo tipo de errores y, por supuesto, ajustes para equilibrar todos los aspectos de la jugabilidad. Además, ya se empieza a añadir nuevo contenido, en preparación para lo que debe ser el lanzamiento definitivo.

Empezamos con las armas, ya que regresa el Evans de repetición, un potente fusil de largo alcance que ya pudimos probar en el *Red Dead Redemption* original. Además de ser un arma eficaz en medias y largas distancias, posee un buen cargador y una sobresaliente cadencia de disparo. Por si fuera poco, ofrece opciones de personalización y ya se puede conseguir a través del catálogo de Wheeler, de Rawson & Co. o en cualquier armería.

Dentro del Modo Libre, podemos participar en un montón de eventos, como Manos frías (controlar un objetivo el mayor tiempo), Desafíos competitivos (de arco, de tiro a la cabeza, de bajas a caballo...), Mensajero (gana la cuadrilla que lleva un caballo al lugar indicado), Rey del castillo (control de zona), Maestro arquero... Pues, recientemente, se ha añadido un nuevo evento, Oro del necio, que nos permite hacernos con una armadura dorada.

También se ha añadido, de manera temporal, un "pack de cuidados", como muestra de agradecimiento para los usuarios de la beta, que incluye una selección de objetos para hacernos la vida más fácil (munición de alta velocidad, botellas y flechas incendiarias, Jolly Jack's, medicina para caballo...). Estad atentos, porque el juego sigue actualizándose y ofreciendo ventajas exclusivas para los que estén jugando y ayudando a la mejoría del sistema.

VALORACIÓN: Rockstar quiere conseguir el mismo éxito que sigue cosechando con *GTA Online*. Y va camino de conseguirlo.

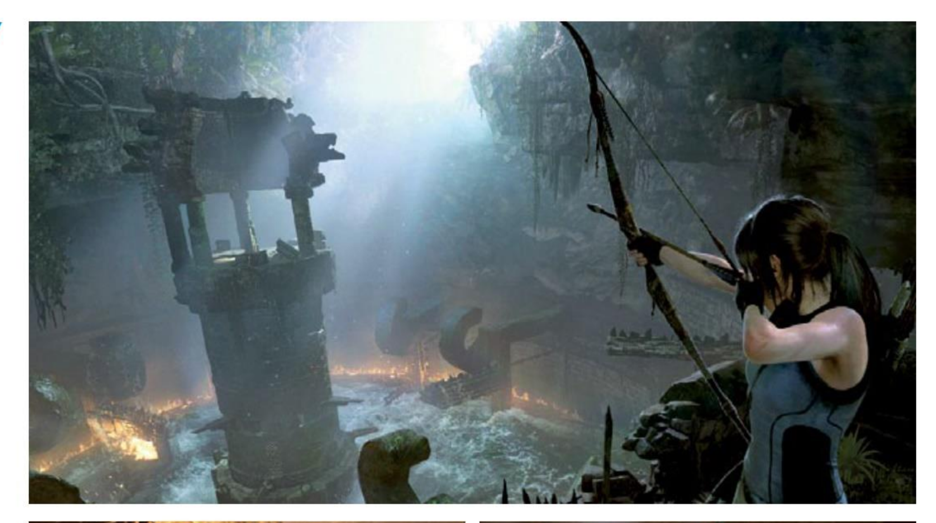
SHADOW OF THE TOMB RAIDER

El corazón de la serpiente

PS4 | Xbox One | PC 4,99 €

Lara debe infiltrase en una fortaleza y organizar una fuga enfrentándose a la secta Kukulkán. También deberá completar el Reto del exterminador, sobreviviendo a unos rápidos para conseguir el poder del dios serpiente, en la forma de la habilidad Recompensa divina, que hace que consigas más oro al saquear a los enemigos. En cuanto a nuevos atuendos, podremos vestir a Lara con Escamas de dragón, que reduce el daño por fuego, evita los tropiezos y aumenta la recuperación de salud; y disfrutar de un nuevo arco, el Azote de serpiente, que inflige más daño por fuego. Esta actualización también permite jugar en los modos reto de puntuación y contrarreloj varias tumbas de la aventura principal.

VALORACIÓN: Nuevas aventuras, escenarios, atuendos y armas para seguir disfrutando de la última aventura de Lara Croft en tierras americanas.









■ ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

Estirpe

■ PS4 | Xbox One | PC ■ 24,99 € (los tres episodios)

Ya está disponible el tercer y último capítulo del primer arco argumental extra de *AC Odysey*, que culmina la trama y, como en los dos capítulos anteriores, añade una nueva habilidad de Guerrero, la Furia de la Estirpe. A finales de abril, se inicia el segundo arco narrativo. Ambos se incluyen en el pase de temporada.

VALORACIÓN: Culmina a lo grande la trama de *El legado de la primera hoja oculta*.



■ NI NO KUNI II

El vademécum del mago

■ PS4 | PC ■ 9,99 €

Con este DLC, disfrutaremos de una nueva aventura basada en el Anfitrión, el enigmático conejo con esmoquin que ya conocimos en *La ira de la bruja blanca*. También se han añadido dos nuevos métodos para personalizar nuestro estilo de combate y un coliseo para combatir y acceder a nuevas recompensas.

VALORACIÓN: Una ampliación para la historia que encantará a los fans de este RPG.



■ DARKSIDERS III

The Crucible

■ PS4 | Xbox One | PC ■ 6,99 €

Este contenido ofrece un duro desafío en un nuevo escenario: el crisol. Aquí, a Furia le esperan 101 oleadas de enemigos (en tandas de veinticinco) que hay que derrotar sin morir para obtener armaduras, hechizos y materiales de artesanía con los que mejorar el equipo, gentileza de Targon, fundador del crisol.

VALORACIÓN: Un duro reto para poner a prueba tus habilidades y las de Furia.



■ FALLOUT 76

Wild Appalachia

■ PS4 | Xbox One | PC ■ Gratis

Este año, *Fallout 76* nos traerá tres temporadas cargadas de contenidos. La primera, *Wild Appalachia*, ofrecerá nuevos eventos, misiones, funcionalidades (desde decoración a elaboración de bebidas) o sistemas de artesanía, y se prolongará de marzo a mayo. Además, incluirá un nuevo modo de juego competitivo.

VALORACIÓN: Amplía notablemente la experiencia de juego y añade contenido extra.



■ GRAN TURISMO SPORT

Actualización 1.34

■ PS4 ■ Gratis

Podrás pilotar el Toyota GR Supra RZ 2019 (que no se pondrá a la venta hasta verano) y otros cochazos (Pagani Huayra 2013, Mercedes SLR McLaren 2009, Mazda Eunos Roadster 1989 y McLaren F1 GTR - BMW Kokusai Kaihatsu UK Racing 1995), en el nuevo circuito Autopolis International Racing Course, un trazado real.

VALORACIÓN: Cochazos de lujo, un nuevo circuito, más competiciones... ¡Y todo, gratis!



■ GRIS

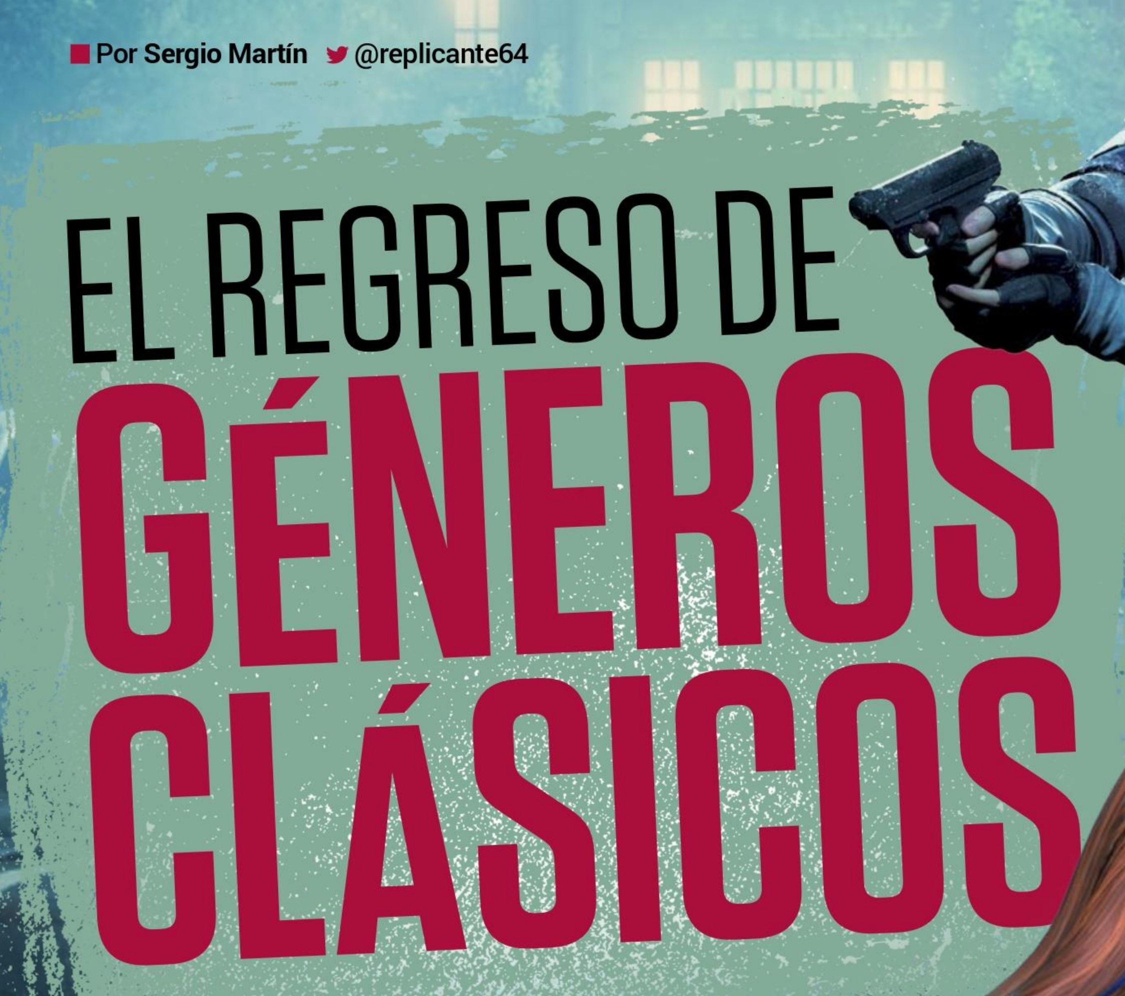
Undone

■ Switch | PC ■ Gratis

Nomada Studio y Devolver Digital han lanzado esta actualización gratuita para celebrar que su precioso plataformas ha alcanzado la cifra de 300.000 unidades vendidas. Todo un éxito. La actualización incluye arte conceptual y nuevas pistas de música que no se utilizaron en el lanzamiento original.

VALORACIÓN: Si eres tan fan como nosotros, te encantará ver los bocetos originales.

Por Sergio Martín @replicante64



EL REGRESO DE GÉNEROS CLÁSICOS

La presente generación de consolas ha celebrado el regreso de algunos géneros que habían permanecido olvidados durante muchos (demasiados) años.

Es ley de vida: lo nuevo sustituye a lo antiguo. Es una evolución continua y permanente que también afecta, y mucho, a nuestra industria en todos los aspectos. Y uno de ellos tiene que ver con todo lo relacionado con los estilos de juegos que acaban imponiéndose con la llegada de cada nueva generación de consolas... e incluso en mitad de dichos ciclos, que es justo lo que está sucediendo actualmente. Efectivamente, porque los títulos de mundo abierto, así como los shooters online, géneros que venían a ser los dominadores absolutos del cotarro, se han topado con un rival más duro que el diamante: los battle royale, una categoría de juegos que, pese a sumar un buen número de detractores, se las apaña para aglutinar a millones de jugadores todos los días. Ni tan siquiera *Minecraft* pegó tan fuerte no hace tanto...

Muerte y resurrección

Paralelamente a este cambio, muchos jugadores también estamos gozando con otra de las permutas que, desde hace tan sólo un par de años, también está teniendo lugar en este sector. Nos referimos al regreso de ciertas clases de géneros que, en algunos casos, llevaban incluso décadas "en la nevera". ¿El que más está dando de qué hablar últimamente? Los survival horror. El excepcional remake de *Resident Evil 2* ha supuesto la culminación de una resurrección (y nunca mejor dicho) de una clase de juegos que, tras alcanzar unas cotas de popularidad descomunales en la era de los 32 bits, poco a poco fue perdiendo fuelle... hasta que prácticamente desapareció. Pero el impresionante respaldo que ha recibido *RE2* por parte de la comunidad de jugadores ha mandado un mensaje claro: nos encantan este tipo de títulos.

Los juegos de lucha y los simuladores de velocidad también acaban de salir de una época realmente oscura, después de dominar durante años esta industria. Casi de un día para otro, pasamos de disfrutar de centenares de juegos ligados a estas dos categorías a tener que rebuscar para dar con representantes dignos del género. Sin duda, la desaparición de nuestras veneradas salas recreativas supuso un revés muy importante para estos dos géneros, que, por fortuna, desde hace ya un tiempo están recobrando nuevamente un estado de salud formidable. Tampoco podemos olvidarnos de lo que ha sucedido con las aventuras plataformeras en 3D. *Super Mario 64* abrió la veda para »

LOS REGRESOS MÁS APLAUDIDOS DEL AÑO

Siguiendo la tendencia actual, muchos de nosotros vamos a regodearnos con la llegada de nuevas entregas de sagas que, en algunos casos, casi dábamos por muertas y enterradas.

RESIDENT EVIL 2

Si *Resident Evil 7* consiguió que muchos usuarios se reengancharan a la famosa saga de aventuras de terror, este remake del clásico de 32 bits ha supuesto la culminación del regreso por todo lo alto de los survival horror. Seguro que no tardamos en disfrutar de otras producciones similares de Capcom... como *Resident Evil 3*, sin ir más lejos.



DEVIL MAY CRY 5

Desde su impactante estreno en PS2, Dante fue perdiendo popularidad con el paso de los años y, de la misma forma, los títulos de naturaleza hack'n slash también han ido perdiendo protagonismo. ¡Pero eso se acabó! *Devil May Cry 5* es una clara demostración de que este estilo de juego sigue teniendo un hueco importante en esta industria. Es un título realmente espectacular.



MORTAL KOMBAT 11

Scorpion, Sub-Zero y demás luchadores venerados del universo *Mortal Kombat* regresarán con más fuerza que nunca dentro de nada. Y lo harán como mejor saben hacerlo, es decir, protagonizando un arcade de lucha de jugabilidad 2D tan brutal y sanguinario como completo y repleto de contenidos. Estamos deseando contemplar la nueva remesa de fatalities...

SHENMUE III

El sueño de muchos usuarios de Dreamcast está a punto de hacerse realidad. Ryo Hazuki emprenderá su nueva aventura después de que sus dos primeras incursiones nos hicieran disfrutar como pocos juegos han conseguido hacerlo. ¿Conseguirá alcanzar esta tercera parte el mismo nivel de magnificencia? Lo tiene casi imposible, pero...



MEDIEVIL

Una de las mayores sorpresas que nos hemos encontrado recientemente fue el anuncio de Sony acerca del regreso de *Medievil*, una de esas sagas de nicho muy preciadas... que casi dábamos por muerta. De momento, apenas se han desvelado detalles sobre el título, pero pensamos que muy pronto tendremos nueva información del regreso de Sir Daniel Fortesque.

LUIGI'S MANSION 3

Uno de los juegos más esperados de cuantos se preparan para Switch. Y no es para menos, dado que la segunda parte de la serie se convirtió en una de las mejores aventuras de todas las disponibles en el extenso catálogo de Nintendo 3DS.



METRO EXODUS

Un auténtico oasis en un desierto de shooters cortados por un mismo patrón. ¡Ni tan siquiera incluye modo multijugador! Los que disfrutamos con los shooters subjetivos como los de antes, es decir, que van más allá del online y de los battle royale, valoramos mucho el nuevo trabajo de 4A Games y Deep Silver.



ONIMUSHA WARLORDS

Sí, está claro que nos habría gustado disfrutar de un remake en toda regla al estilo *Resident Evil 2* para este survival horror de samuráis, pero, como aperitivo, nos conformamos de sobra con esta remasterización... más que nada porque pensábamos que la saga estaba olvidada.

DEAD OR ALIVE 6

Las luchadoras más sensuales de Team Ninja están de vuelta. Y lo hacen con una nueva entrega bastante continuista, pero que, por eso mismo, mantiene unos estándares de calidad audiovisual y jugable muy elevados. De lo mejor que podemos encontrar ahora mismo en materia de juegos de lucha tridimensional.



CATHERINE: FULL BODY

Esta casi incalificable producción nos cautivó a todos en su día por su arriesgada y totalmente absorbente propuesta. Puzles, toques de aventura y una historia de estilo anime sensacionalmente concebida y narrada. Ardemos en deseos de disfrutar de la edición *Full Body*.



JUDGMENT

No es *Yakuza*... pero casi. A medio camino entre una nueva IP y un spin-off de dicha saga, pronto podremos darnos una vuelta por el famoso barrio de Kamurocho (Kabukicho) en compañía de un nuevo protagonista. Su aspecto es fantástico y, además, llegará traducido al castellano.



DiRT RALLY 2.0

Codemasters dio una alegría enorme a los fans de la velocidad y, más concretamente, a los de los juegos de rallies, un subgénero que había sido completamente olvidado por casi todas las compañías y que, gracias a esta saga, vuelve a estar de plena actualidad. Un simulador tan exigente como bien recreado en todos los aspectos.

LAS NUEVAS TENDENCIAS

Actualmente, está muy claro hacia dónde se dirigen los esfuerzos de la inmensa mayoría de las compañías a la hora de desarrollar videojuegos. Todo es cuestión de gustos, pero muchos de nosotros echamos de menos la variedad de ideas y experiencias que disfrutábamos no hace tanto tiempo.



BATTLE ROYALE

El rey indiscutible. Es el género que, con mucha diferencia, consigue aglutinar a una mayor cantidad de jugadores (millones en algunos casos... ¡y de manera recurrente!). *Fortnite*, *PUBG* y la sensación del momento, *Apex Legends*, marcan la pauta de la actual generación de gamers.



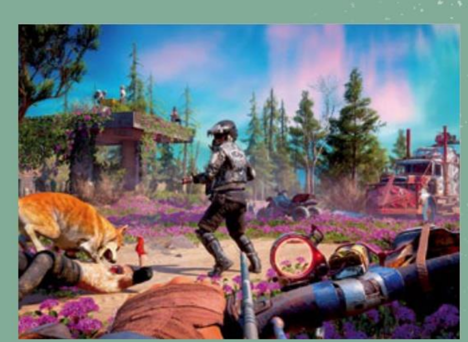
JUEGOS TIPO DARK SOULS

Muchos de nosotros pensamos que la saga ideada por Hidetaka Miyazaki se ha convertido en una de las más influyentes de los últimos tiempos. La cantidad de clones que se pueden contabilizar ahora mismo (buenos y no tan buenos) es casi innumerable.



REMASTERIZACIONES

Si existe una moda que se ha instaurado con fuerza en esta generación, es la de las remasterizaciones. ¿Estamos a favor o en contra? Pues depende de cada caso, pero, si dependiera de nosotros, preferiríamos encontrarnos con menos remasters y más remakes... ¡como *Link's Awakening*!



AVENTURAS DE MUNDO ABIERTO

Hasta la llegada de los battle royale, el mal llamado sandbox era el estilo predominante y más popular entre los jugadores. Hasta tal punto es así que muchas compañías únicamente invierten en este tipo de producciones... un hecho que ha colapsado el mercado.



SHOOTERS COOPERATIVOS ONLINE

Aunque no fue el primero (ni mucho menos) en llegar, *Destiny* marcó la pauta de un tipo de títulos que hasta ese momento no había terminado de explotar del todo. Desde entonces, muchas compañías han tratado de subirse a este carro... con mayor o menor acierto.



MMO

Aunque este tipo de propuesta posee una repercusión y una importancia más acentuadas en el mercado del PC, también ha conseguido arraigar con fuerza en consolas. Además, cada vez es posible encontrar una mayor variedad de juegos de esta índole, desde shooters a juegos de rol.



JUEGOS DE ZOMBIS

Otra de las modas que llevan con nosotros mucho, muchísimo tiempo... y que parece que seguirá así durante muchas décadas. La cantidad de producciones, tanto indies como de carácter triple A, que aparecen con muertos vivientes como protagonistas es prácticamente innumerable.



JUEGOS TIPO MINECRAFT

Si bien su época más gloriosa ya ha pasado (o eso pensamos muchos de nosotros), el fenómeno *Minecraft* tuvo tantísima repercusión que influyó en innumerables producciones de todo tipo y a todos los niveles. Básicamente, Mojang creó un nuevo género.



J-RPG

Si existe un género concreto al que le ha venido magníficamente bien la globalización de los mercados, es precisamente éste. Títulos que antaño era impensable que llegaran a Occidente ahora mismo son lanzados en nuestro territorio... ¡y en formato físico en un alto porcentaje de los casos!



NOVELAS VISUALES

Es tremendamente curioso lo que está sucediendo con este tipo de títulos últimamente. Y es que ha pasado de ser un género muy de nicho y marginal a convertirse en uno de los que más están "creciendo" (dentro de un orden) año tras año. Cada vez aparecen más obras vinculadas a él.

LOS QUE SIEMPRE PERMANECEN

Por alguna razón (o muchas, quién sabe), esta industria siempre ha descansado sobre determinados estilos de juegos muy concretos...



AVENTURAS DE ACCIÓN EN TERCERA PERSONA

Desde que las consolas dieron el salto a las 3D en la era de los 32 y los 64 bits, si hay un género que siempre nos ha deparado infinidad de títulos es éste. La lista de grandes franquicias ligadas a este ámbito es casi inagotable.



SHOOTERS SUBJETIVOS

Aunque tardaron más en establecerse, los shooters en primera persona también son otro de los géneros recurrentes... si bien la naturaleza de estos juegos ha cambiado bastante a lo largo de los años. Para muchos de nosotros, su época dorada pasó hace ya un tiempo.



PUZLES

Cuesta adivinar cuál fue el primer juego de puzles real que llegó al mercado, pero, en cualquier caso, los puzles son un pilar fundamental para esta industria. Su variedad es tremenda, dado que no tiene nada que ver *Tetris* con *Portal* o *Catherine*, por ejemplo.



PLATAFORMAS 2D

Uno de los géneros más queridos, clásicos y vinculados a este sector de cuantos se nos vienen a la cabeza. El plataformeo en 2D es un género sagrado, y sería imposible entender esta industria sin él. Seguro que Mario, Sonic y otros personajes nos dan la razón.



RACERS TIPO MARIO KART

El glorioso estreno de la saga *Mario Kart* en SNES dio vida a un subgénero racer que, con el paso de los años, ha probado que posee más tirón y seguidores que el resto de títulos similares. De hecho, en breve llegarán *Team Sonic Racing* y *Crash Team Racing*.

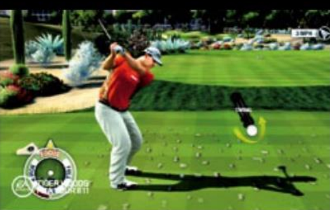
Y ESTOS GÉNEROS, ¿RENACERÁN ALGUNA VEZ?

... y, en cambio, otros géneros muy populares tiempo atrás parecen haber sido olvidados de manera ¿definitiva? ¡Esperemos que no!



SHOOT'EM UPS

Los antaño dominadores de las salas recreativas se han convertido en un reducto del pasado. Y es una pena, porque la adrenalina que eran capaces de hacernos descargar era increíble. Juegos indies como *Super Hydorah* han recuperado el estilo, pero faltan más.



JUEGOS DEPORTIVOS

Aún recordamos los tiempos en que era posible pasar la tarde jugando al golf, más tarde a los Juegos Olímpicos, luego practicar snowboard y terminar con un partido de fútbol. Pues, salvo el deporte rey y el básket, y por los pelos, el resto parecen ser fruto del pasado.



JUEGOS DE VELOCIDAD FUTURISTA

F-Zero, *Wipeout*, *Extreme G* y demás sagas de velocidad futurista muy queridas y populares décadas atrás han desaparecido sin dejar rastro, salvo contadas excepciones. Y lo peor de todo es que no les auguramos un porvenir muy boyante, precisamente...



ARCADES

Otro de los estilos de juego que más añoramos los jugadores más veteranos. Los títulos de esta guisa siempre destacaban por ofrecer mucha frescura y propuestas muy sencillas que, en muchos casos, estaban acompañadas por niveles de dificultad inhumanos.



BEAT'EM UPS

¡Nos encantan los beat'em ups! Es un sentimiento que compartimos multitud de jugadores, pero que, por desgracia, parece que las compañías no acaban de creerse. Su ostracismo es insoportable, aunque, al menos, pronto podremos disfrutar de *Streets of Rage 4*.

» lo que posteriormente acabó convirtiéndose en una moda increíblemente popular. Básicamente, todas las compañías querían tener su "Mario 64" (a veces, incluso en plural), y cada mes se editaban multitud de aventuras de plataformas 3D que estaban cortadas por un mismo patrón. Lógicamente, y con el paso del tiempo, el mercado se saturó por completo y, a raíz de eso, la situación se revirtió hasta alcanzar el polo opuesto. Menos mal que los megaéxitos comerciales que han alcanzado juegos como *Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy* o *Super Mario Odyssey* han revertido nuevamente dicha tendencia. Y, para terminar, también nos gustaría señalar el apoyo que están recibiendo los llamados títulos "single player" en general, cuyo protagonismo había caído peligrosamente, en comparación con la desmedida popularidad que están alcanzando los títulos de clara orientación multijugador. Obras como *God of War*, *Metro Exodus*, *Devil May Cry 5* o las sagas *Tomb Raider* y *Uncharted* han conseguido mantener el siempre necesario equilibrio entre un estilo de juego y otro, alcanzando una popularidad más que elevada entre los usuarios, que, de hecho, demandan más producciones similares.

Géneros más muertos que vivos

Todo este positivismo que hemos querido transmitir a lo largo de este reportaje se resquebraja por completo cuando nos toca hablar de otros géneros muy concretos. Y seguro que muchos de vosotros ya sabéis a cuáles nos estamos refiriendo. Si analizamos los títulos ligados a géneros tan tradicionales como los shooters puros (es decir, los "matamarcianos" de toda la vida) tanto 3D como 2D, los arcades de velocidad de estilo futurista, los juegos de peleas en plan beat'em up, los arcades tradicionales de jugabilidad 2D y desarrollo lineal o, incluso, los juegos deportivos en general, se nos cae el alma a los pies. Prácticamente no existen. Sí, de vez en cuando aparece un juego de tenis (malo), un shooter (indie) o un juego tipo *Final Fight* pero venido a menos. Son migajas para lo que hace ya unas décadas era el pan y la sal para muchos jugadores que disfrutábamos como posesos con obras como *F-Zero*, *Streets of Rage*, *Ikaruga*, *Metal Slug*, *Virtua Tennis*, *Ghosts'n Goblins*... ¡o los mil y un arcades y simuladores de fútbol, como *International Superstar Soccer*, *Super Sidekicks*, *Soccer Shootout*, *Taito Power Goal*, *Super Soccer*, *Sensible Soccer* y tantos otros! Ahora, nos toca "conformarnos" con *FIFA* y *PES*... y rezar para que lleguen tiempos mejores. ■

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

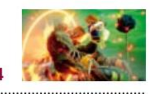
LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

Del 1 al 28 de febrero. Datos cedidos por GAME

Kingdom Hearts abrió y cerró la lista de los diez juegos más vendidos de febrero, con su última entrega y con el recopilatorio *I.5+II.5*, que muchos han aprovechado para ponerse al día con la saga.

JUEGOS

1	**Kingdom Hearts III**	PS4	
2	**Jump Force**	PS4	
3	**Resident Evil 2**	PS4	
4	**FIFA 19**	PS4	
5	**Grand Theft Auto V**	PS4	
6	**Far Cry: New Dawn**	PS4	
7	**Red Dead Redemption II**	PS4	
8	**Metro Exodus**	PS4	
9	**Anthem**	PS4	
10	**Kingdom Hearts HD I.5+II.5 Remix**	PS4	

PLATAFORMAS

PS4 

1. **Kingdom Hearts III**
2. Jump Force
3. Resident Evil 2
4. FIFA 19
5. Grand Theft Auto V
6. Far Cry: New Dawn
7. Red Dead Redemption II
8. Metro Exodus
9. Anthem
10. Kingdom Hearts HD I.5+II.5 R.

Xbox One 

1. **Kingdom Hearts III**
2. Metro Exodus
3. Resident Evil 2
4. Far Cry: New Dawn
5. Anthem
6. Jump Force
7. Grand Theft Auto V
8. Assassin's Creed Odyssey
9. Red Dead Redemption II
10. FIFA 19

Switch 

1. **Super Mario Odyssey**
2. Mario Kart 8 Deluxe
3. Super Smash Bros Ultimate
4. Super Mario Party
5. Just Dance 2019
6. New Super Mario Bros U Deluxe
7. Zelda: Breath of the Wild
8. FIFA 19
9. Pokémon: Let's Go, Pikachu
10. Diablo III: Eternal Collection

3DS

1. **Yo-Kai Watch 3**
2. Etrian Odyssey: Nexus
3. Super Mario 3D Land
4. Animal Crossing: New Leaf
5. Mario & Luigi: Viaje al centro...

PC 

1. **Far Cry: New Dawn**
2. Overwatch
3. Diablo III: Battlechest
4. Diablo III
5. Diablo III: Reaper of Souls

En **otros países**

JAPÓN

Del 4 al 10 de marzo. Datos cedidos por Media Create

DMC5 lideró la lista japonesa en su semana de lanzamiento, con 116.200 unidades, pero lo que de verdad llama la atención es la presencia de tantos "veteranos" de Switch.

1. **Devil May Cry 5** PS4
2. Super Smash Bros Ultimate Switch
3. New Super Mario Bros U Deluxe Switch
4. Mario Kart 8 Deluxe Switch
5. Pokémon: Let's Go, Pikachu-Eevee Switch

REINO UNIDO

Del 3 al 9 de marzo. Datos cedidos por GFK

En su semana de estreno, los demonios de *Devil May Cry 5* se auparon hasta lo más alto de la lista de ventas de nuestros, por ahora, aún vecinos de la Unión Europea.

1. **Devil May Cry 5** PS4-One-PC
2. Red Dead Redemption II PS4-One
3. Mario Kart 8 Deluxe Switch
4. Anthem PS4-One-PC
5. FIFA 19 PS4-One-Switch-PC

EE.UU.

Del 1 al 31 de enero. Datos cedidos por NPD

Pese a ponerse a la venta el 29, tres días le bastaron a *Kingdom Hearts III* para alzarse como el juego más vendido del mes de enero en el gigantesco mercado estadounidense. Ya había ganas de él.

1. **Kingdom Hearts III** PS4-One
2. Resident Evil 2 PS4-One-PC
3. New Super Mario Bros U Deluxe Switch
4. CoD: Black Ops III PS4-One-PC
5. Super Smash Bros Ultimate Switch

VUESTROS **FAVORITOS**



1 **Resident Evil 2**
PS4 - Xbox One - PC



2 **Red Dead Redemption II**
PS4 - Xbox One



3 **Metro Exodus**
PS4 - Xbox One - PC



4 **The Witcher 3: Wild Hunt**
PS4 - Xbox One - PC



5 **God of War**
PS4

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**



	1	2	3	4	5
	Devil May Cry 5 PS4 - Xbox One - PC	**Metro Exodus** PS4 - Xbox One - PC	**Far Cry: New Dawn** PS4 - Xbox One - PC	**Anthem** PS4 - Xbox One - PC	**Crackdown 3** Xbox One - PC
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	90 / 100 *« El sistema de combos es maravilloso: seguramente la cúspide del hack and slash »*	90 / 100 *« No es normal hoy día encontrar shooters que hagan tanto hincapié en la narrativa »*	80 / 100 *« Presenta ideas muy interesantes, pero no puede esconder el parecido con Far Cry 5 »*	70 / 100 *« Tiene problemas que le impiden volar tan alto como debería... al menos por ahora »*	84 / 100 *« Puede que no esté a la altura en lo gráfico, pero deja partidas extracrujientes »*
IGN Web líder en Reino Unido	9,5 / 10 *« El combate más refinado de la saga DMC te hará soltar lágrimas de alegría »*	8,5 / 10 *« Lleva la fórmula de la saga a un mundo abierto sin perder su opresiva tensión »*	7,5 / 10 *« Limpiar puestos y generar tanto caos como sea posible sigue siendo muy divertido »*	6,5 / 10 *« Su combate es enérgico, pero su inconexo modo historia se hace repetitivo »*	5 / 10 *« Su mediocre campaña y su pobre multijugador no son nada satisfactorios »*
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	8,5 / 10 *« Tiene el sello de la saga, pero no todas las novedades que incluye son pasos adelante »*	8,75 / 10 *« Triunfa con creces en sus ambiciones y permite jugar como cada uno quiera »*	7 / 10 *« El núcleo de la saga se mantiene, pero tropieza a la hora de aportarle más cosas »*	7 / 10 *« Uno de esos juegos que frustran porque ves su potencial... y está fuera de alcance »*	6 / 10 *« La insistencia de replicar un juego de 2007 como si fuera un texto sagrado es rara »*
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	9 / 10 *« El combate ofrece una satisfactoria mezcla entre ideas nuevas y antiguas »*	8 / 10 *« Al ampliar sus miras, pierde algo el foco, pero querrás ir hasta el final con sus personajes »*	6 / 10 *« Tiene ideas con mucho potencial, pero a muchas de ellas no se les da presencia »*	6 / 10 *« Tiene buenas ideas, pero tropieza en su ejecución y acaba decepcionando »*	5 / 10 *« Es decepcionante ver los mismos problemas que ya tenía la primera entrega hace años »*
EDGE Revista líder en Reino Unido	- / 10 *No disponible*	7 / 10 *« Para todos los diálogos y escenas de vídeo que hay, no tiene mucho que decir »*	- / 10 *No disponible*	- / 10 *No disponible*	- / 10 *No disponible*
FAMITSU Revista líder en Japón	37 / 40	34 / 40	36 / 40	32 / 40	- / 40
NOTA MEDIA	**91**	**83**	**75**	**69**	**65**

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

LOS MÁS **ESPERADOS**



Legend of Zelda: Link's Awakening

Una de las mejores aventuras de Game Boy volverá con un remake para Switch.

FECHA 2019



Cyberpunk 2077

El nuevo RPG cibernético de CD Projekt RED aspira a ser el techo de esta generación en numerosos aspectos.

FECHA Sin confirmar



Days Gone

El motero Deacon St. John se las verá a cara de perro con una horda zombi en el próximo exclusivo de PS4.

FECHA 26 de abril



Shenmue III

Tras casi dieciocho años de espera, los cinco meses que quedan para disfrutarlo son ya una menudencia.

FECHA 27 de agosto



The Last of Us: Part II

No se deja ver desde el E3, pero esta esperada secuela promete ser desgarradora.

FECHA Sin confirmar

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas



6 **Apex Legends**
PS4 - Xbox One - PC



7 **Kingdom Hearts III**
PS4 - Xbox One



8 **Horizon: Zero Dawn**
PS4



9 **Metro Redux**
PS4 - Xbox One - PC



10 **Anthem**
PS4 - Xbox One - PC

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

BIOWARE

No pasa por su mejor momento, pero pocos estudios occidentales han trabajado el género del rol de la manera en que lo ha hecho BioWare desde los años 90.



10

Shattered Steel

Los comienzos de BioWare estuvieron muy ligados al PC, ámbito del rol por excelencia (al menos del que no se hacía en Japón). No obstante, su ópera prima no fue un RPG, sino un simulador que se ambientaba en un futuro en el que la humanidad estaba al borde de la extinción y en el que manejábamos mechas de combate. Tenía campaña y multijugador para dieciséis.

- **PLATAFORMA** PC
- **COMPAÑÍA** Interplay
- **AÑO** 1996

9

Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood

Hoy en día ya sólo desarrolla juegos para EA, que adquirió el estudio en 2008, pero, antes de eso, BioWare hizo encargos para compañías de la talla de Sega, que incluso le cedió su licencia estrella para adaptarla al género del rol. Aquí, Sonic, Tails y compañía debían explorar y participar en combates por turnos.

- **CONSOLA** DS
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 2008
- **NOTA HC 206** 87

8

Anthem

Ha trastabillado un poco en su aterrizaje, pero esta nueva saga tiene una buena base y mucho potencial en esta era de juegos como servicio. Sus alabardas (exotrajes con los que se puede volar), su mezcla de narrativa con cooperativo a cuatro bandas y su plan de actualizaciones a largo plazo son una revolución en la trayectoria de BioWare.

- **CONSOLA** PS4 - Xbox One - PC
- **COMPAÑÍA** Electronic Arts
- **AÑO** 2019
- **NOTA HC 333** 70

7

MDK2

BioWare se ocupó de esta secuela de *MDK*, el juego de culto de Dave Perry para PSX. Era un juego de acción en el que nos adentrábamos en instalaciones alienígenas, con tres posibles personajes: Kurt, el profesor Flux y su mascota Max. Su dificultad en Dreamcast era demencial y, de hecho, se ajustó en los ports que tuvo para PS2 y PC.

- **CONSOLA** Dreamcast - PS2 - PC
- **COMPAÑÍA** Interplay
- **AÑO** 2002
- **NOTA HC 104** 79

6

Neverwinter Nights

Otro juego de BioWare nacido en PC... y que llegará a PS4, One y Switch en 2019. Era un RPG de fantasía medieval, con clases (mago, clérigo, bárbaro, etc.) y un editor que, inspirado en el juego de mesa de Dungeons & Dragons, permitía que un jugador moviera los hilos de un mundo para hasta 64 jugadores.

- **PLATAFORMA** PC
- **COMPAÑÍA** Atari
- **AÑO** 2002

5

Jade Empire

Cuando Microsoft dio el salto al mercado de las consolas, confió en BioWare para el desarrollo de varias exclusivas, entre ellas este colosal RPG de ambientación oriental y con elementos de artes marciales. Podíamos elegir entre seis personajes para salvar (o no) un imperio que se hallaba en serios apuros.

- **CONSOLA** Xbox - PC
- **COMPAÑÍA** Microsoft
- **AÑO** 2005
- **NOTA HC 164** 94

4

Dragon Age Inquisition

Seguramente el juego más completo de los lanzados por BioWare en esta generación (aunque también salió para la anterior). En el caótico mundo de Thedas, debíamos encarnar a un inquisidor que liderara la lucha contra el mal, explorando vastos entornos, peleando en tiempo real y tratando con otros personajes.

- **CONSOLA** PS4 - One - PC - PS3 - 360
- **COMPAÑÍA** Electronic Arts
- **AÑO** 2014
- **NOTA HC 281** 92

3

Baldur's Gate

Inspirado en los Reinos Olvidados de Dungeons & Dragons, ésta fue la primera obra maestra de BioWare y, como *Neverwinter Nights*, también llegará a consolas remasterizado en 2019. Exploración, combates y una cuidada historia que incluía decisiones morales marcaron un nuevo estándar para lo que, a partir de entonces, se estilaría en el género rolero.

- **PLATAFORMA** PC
- **COMPAÑÍA** Interplay
- **AÑO** 1998

2

Caballeros de la Antigua República

También conocido por sus siglas inglesas (*KotOR*), este RPG fue el primer título que BioWare desarrolló en exclusiva para la primera Xbox, cuando LucasArts aún existía. Se ambientaba 4.000 años antes de las películas y nos ponía en la piel de un jedi, con el imprescindible uso de la Fuerza y el sable láser.

- **CONSOLA** Xbox
- **COMPAÑÍA** LucasArts
- **AÑO** 2003
- **NOTA HC 145** 93

1

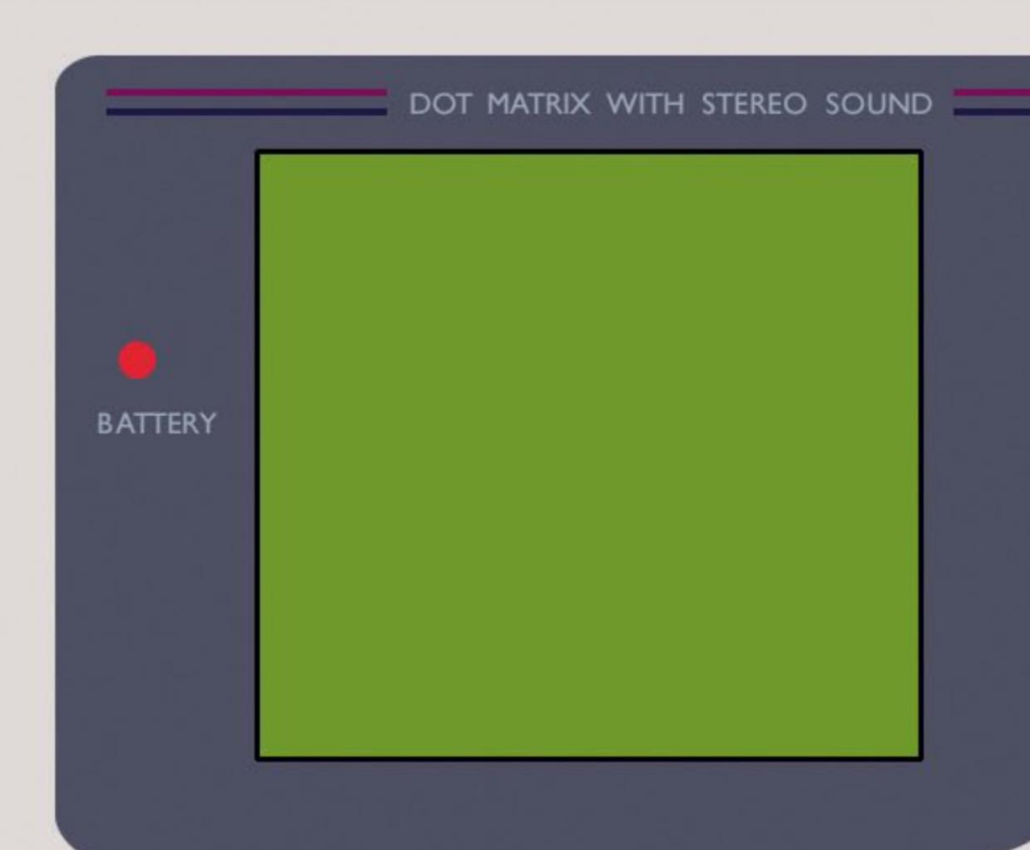
Mass Effect Trilogy

BioWare tocó las estrellas con las tres primeras entregas de *Mass Effect*, publicadas entre 2007 y 2012, y luego recogidas en un único pack. La epopeya interestelar del comandante Shepard, que combinaba exploración, tiroteos en tercera persona y todo tipo de decisiones morales, nos dejó atónitos.

- **CONSOLA** PS3 - Xbox 360 - PC
- **COMPAÑÍA** Electronic Arts
- **AÑO** 2007-2010-2012
- **NOTA HC 195, 221 Y 247** 

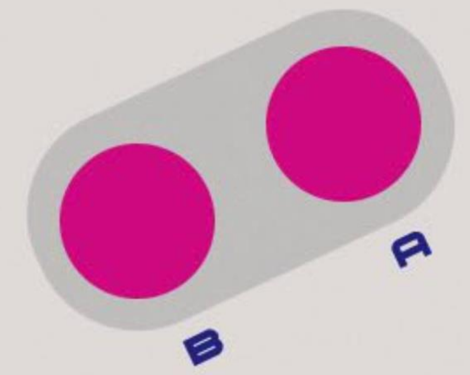
Por Francisco Javier Cabal





Nintendo GAME BOY™

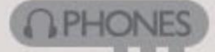












30 AÑOS DE GAME BOY

La revolución portátil

El 21 de abril de 1989, llegaba a las tiendas japonesas Game Boy, la consola portátil que revolucionaría el mundo del videojuego, sacándolo de las casas para disfrutarlo en cualquier sitio. Se cumplen treinta años.

La tercera consola más vendida de la historia vuelve a estar de cumpleaños. Treinta, nada menos. Una cifra que da vértigo y que cada vez nos pone más difícil rendirle homenaje. No porque la máquina no nos guste, sino porque ya hemos hablado largo y tendido de ella otras veces, como en su 25º aniversario. Volver a ahondar en la historia de su gestación, sus orígenes o sus principales padres sería redundar sobre cosas que ya hemos dicho, y que ya forman parte de nuestra hemeroteca. Ahora, de cara a su trigésimo aniversario, vamos a tocar otros aspectos que, quizá, en anteriores artículos pasamos por alto, o no profundizamos en ello lo suficiente: las diferencias entre los tres mercados (Japón, EE.UU. y Europa), el selecto club de los juegos que más han vendido... o detalles sobre su gestación que no se conocían hasta hace relativamente poco.

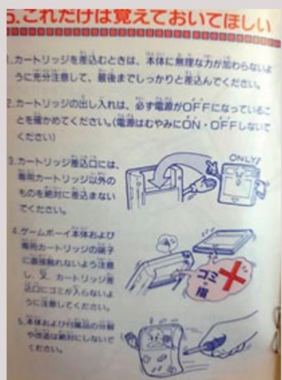
La visión de Satoru Okada

Casi siempre se atribuye la paternidad de Game Boy a Gunpei Yokoi, el malogrado genio de Nintendo, que falleció en un accidente de coche, pero, poco a poco, otras voces de Nintendo, como la de Satoru Okada, van terminando de dar forma a ese relato. Por aquel entonces, él era el asistente del director de Research & Development 1, el grupo de investigación y desarrollo comandado por Yokoi. En una entrevista con Retro Gamer, publicación que también edita Axel Springer, Okada confirmaba un detalle que, hasta hace poco, no era especialmente conocido: la visión original de Yokoi no era tan ambiciosa, y estaba más en la línea de la gama Game & Watch, un dispositivo barato y pensado para juegos rápidos, que se pudieran superar deprisa y se olvidaran a la misma velocidad. No tenía nada que ver con el concepto que llegó finalmente a las tiendas, ya que la visión original de Yokoi era una máquina con una vida de uno o dos años a lo sumo y, en cierto modo, parecida a la Microvision. Incluso le daba igual que no contara con desarrollos third party. Esto generó tensiones entre ambos, ya que Okada creía en las posibilidades de una máquina mucho más ambiciosa, con una vida comercial mucho más larga y con la potencia suficiente como para que pudiera con distintos tipos de juego. Las tensiones entre ambos explo- »

UNA CONSOLA, *tres formas de venderla*

Game Boy se lanzó el 21 de abril de 1989 en Japón, pero su estreno, como el de otras tantas consolas, varió ligeramente en otros territorios...





JAPÓN

En la caja, la primera tirada de consolas mantenía aún el nombre en clave del proyecto, DMG-GA, cosa que se eliminó en el resto de territorios. Como el manual, repleto de dibujos "kawaii" para ilustrar lo que se debía y lo que no se debía hacer. Las cajas de los juegos eran igual de altas, pero dos dedos menos anchas.



EE.UU.

El diseño de la caja cambió por completo para el 31 de julio de 1989, cuando se lanzó allí. Se eliminó la sutileza de mostrar el diseño de la consola, como en Japón, para mostrar una imagen del producto, sobre un fondo anaranjado, con la característica cuadrícula que la acompañó en Occidente. El manual cambió por completo (es el mismo que en Europa). Como en Japón, inicialmente, se lanzó sin incluir ningún juego.





EUROPA



En una acertada maniobra, en España y otros países de Europa, Game Boy incluía de serie el cartucho de *Tetris*, lo que animó las ventas desde el primer día, ya que te llevabas uno de sus mejores juegos. Quizá porque se lanzó tarde, el 28 de septiembre de 1990... Como en Estados Unidos, el formato de las cajas es algo más grande que el original japonés.

LOS 12 MAGNÍFICOS
que vendieron más de 5 millones de copias

Las cifras de Game Boy son astronómicas: no sólo es que la consola sea la tercera más vendida de la historia del videojuego, sino que muchos títulos alcanzaron cifras increíbles. Aquí, los doce magníficos que superaron los 5 millones de cartuchos...

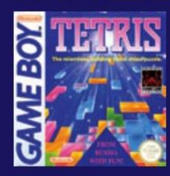
31.370.000




POKÉMON ROJO Y AZUL

¿Qué decir del mayor éxito de la portátil e iniciador de una serie que hoy día sigue activa y más viva que nunca? Entre las dos ediciones, se vendieron 31 millones de cartuchos. Fue "el juego" de muchos niños, y gran valedor del cable link para el intercambio de pokémon.

30.260.000




TETRIS

En Japón y EE.UU., se vendía aparte de la consola, lo que explica que también esté aquí, entre los más vendidos. Según Tetris Co., ha superado los 35 millones de cartuchos en Game Boy, aunque se desconoce si ahí se contabilizan también los incluidos con la consola...

23.100.000

POKÉMON ORO Y PLATA

Suponemos que a nadie pillará por sorpresa que haya más títulos de *Pokémon* en este top de los más vendidos. Estas entregas se lanzaron siendo compatibles con Game Boy Color, aunque se podían jugar perfectamente en la consola original, en escala de grises, eso sí.

18.140.000




SUPER MARIO LAND

Disfrutar de un plataformas de Mario, con su jugabilidad y control clásicos en cualquier sitio era un aliciente al que muy pocos se pudieron resistir. El cuarto cartucho más vendido fue el primer juego de Mario para la portátil, que se quedó muy cerca de vender 20 millones.

14.640.000

POKÉMON AMARILLO

El tirón de Pikachu animó a Game Freak a lanzar una versión del primer juego con este pokémon en portada (y que nos acompañaba desde el principio). A España llegó ocho meses después, y vendió cerca de 600.000 copias él solo. Y no es el último pokémon de la lista...

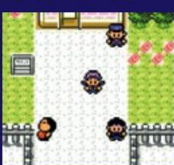
11.180.000




SUPER MARIO LAND 2

El primer *Super Mario Land* fue juego de lanzamiento en Japón... y se notó en sus gráficos. La secuela afinó mucho más en la parcela visual, quedándose mucho más cerca de la estética de *Super Mario World* de SNES, lo que, sin duda, le ayudó también a arrasar.

6.390.000

POKÉMON CRISTAL

Al igual que *Amarillo*, es una revisión de las ediciones *Oro* y *Plata*, con nuevas tramas, la inclusión de una Torre de Batalla y nuevos sprites animados, entre otras cosas. Suficientes para muchos, que lo convirtieron en el séptimo juego más vendido de la portátil.

5.340.000




DR MARIO

Mitad *Puyo Puyo*, mitad *Columms*, este divertido puzle invitaba a exterminar virus utilizando combinaciones de fármacos que debíamos depositar sobre los "bichos", atendiendo a sus patrones de diseño. Un puzle que arrasó en la portátil monocroma, como otros tantos...

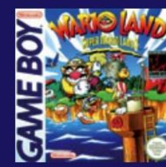
5.310.000




POKÉMON PINBALL

Sí... ¡otro Pokémon! Pero éste, al menos, apenas tiene nada que ver. Fue el primer pinball con las criaturas de Game Freak, con "dos pantallas", minijuegos... Un vicio indescriptible cuyo cartucho contaba, además, con vibración, asistida por una pila AAA.

5.190.000




SUPER MARIO LAND 3 WARIO LAND

Wario cerró la trilogía *Super Mario Land* con otro plataformas sublime, tanto en lo jugable como en lo técnico (sus gráficos siguieron la línea ascendente de su precursor). Vendió la mitad que *SML2*, pero era un gran plataformas.

5.130.000



KIRBY'S DREAM LAND

El debut de Kirby fue también una gran sorpresa en cuanto a ventas. La tragona criatura de Hal Laboratory, que adquiría habilidades según el enemigo que absorbía, conquistó con sus entretenidas plataformas y su diseño único. Eso sí, lo del Kirby blanco de la portada...

5.170.000




SUPER MARIO BROS DELUXE

No hay dos sin tres, ni tres sin cuatro. Cierra la lista de los más vendidos otro juego de Mario, el clásico *Super Mario Bros* para la portátil. De todos los de esta lista, es el único que no es jugable en la consola monocroma...

» taron un día en el que Yokoi le dio la responsabilidad total del proyecto a Okada, que lo hizo suyo y lo llevó adelante con su planteamiento... aunque Yokoi acabó dándole su sello de calidad, como el propio Okada reconoce. El resultado fue, y es, una máquina más en sintonía con NES que con Game & Watch, que contó con un kit de desarrollo para que las third parties pudieran trabajar en ella y que, finalmente, contó con un espectacular respaldo de terceros, hasta el punto de acumular más de 1.000 títulos entre todos los territorios. Tiempo después, tras el pinchazo de Virtual Boy y la salida de Gunpei Yokoi, Okada acabó asumiendo la dirección del R&D1 de Nintendo, aunque eso es ya otra historia...

El ciclo de vida de GB

Saltemos ahora unos cuantos años adelante. El ciclo de vida de una consola es una buena prueba de cómo han cambiado los tiempos, desde 1989 hasta ahora. Hoy día, a la velocidad a la que avanza la tecnología, pasados unos 5-8 años, se da por más que superado el tiempo útil de una consola. Se puede llegar a los 8-10 años, pero los últimos serán más bien "flojos" y con juegos de segunda. Game Boy se lanzó en 1989 y mantuvo el tipo hasta 2001, con varias revisiones y versión en color de por medio. Que se dice pronto: doce años. Y no aflojando casi hasta el último día: *Pokémon Cristal* se lanzó en Europa en febrero de 2001, el último año de la consola. ¿Conocéis alguna otra portátil que haya resistido tanto en el mercado? No sólo revolucionó el mundo del videojuego con su apertura a la portabilidad, a poder jugar en cualquier sitio, sino que, además, consiguió mantenerse en el tiempo los mismos años que la Famicom original, un récord que ninguna otra portátil ha igualado. Game Boy Advance aguantó en el mercado nueve años; Nintendo DS, otros nueve... Y ya ni hablamos de la competencia, que aguantó menos en todos los casos.

Esto es todavía más curioso si tenemos en cuenta que, dentro de la propia Nintendo, entre los integrantes del R&D1, no se tenía mucha fe en ella mientras se desarrollaban los prototipos. Su nombre en clave, DMG, sirvió para hacer un cruel juego de palabras, "DameGame", que, en castellano, vendría a ser algo como "juego inútil" o "soso". Por suerte, erraron con sus sensaciones... y la consola, con las versiones Color incluidas, llegó a vender 118 millones en todo el planeta. Un éxito sólo superado por PlayStation 2 (157 millones) y DS (154 millones).

El éxito de la marca Game Boy se expandió más allá de Game Boy Color, con Game Boy Advance y todas sus derivadas (SP, Micro...). Su peso dentro de Nintendo seguía siendo tan grande que, cuando llegó el momento de preparar la sucesora de Advance, se pensó en una nueva Game Boy... Los planes los tiró por tierra Hiroshi Yamauchi, al imponer que había que probar un concepto de doble pantalla. A pesar de la reticencia inicial, acabó convirtiéndose en Nintendo DS y consiguiendo un éxito aún mayor.

Vuelva o no algún día la marca Game Boy, una cosa está clara: fue una consola única y revolucionaria, y su huella tan profunda que no resulta extraño que siga estando presente de mil y una formas hoy día, desde portadas de discos a juegos que recrean sus inolvidables gráficos en tonos grises y verdes. ■

118 MILLONES SITÚAN A GAME BOY COMO LA 3ª CONSOLA MÁS VENDIDA DE LA HISTORIA

VESTIGIOS DE OTROS TIEMPOS

En el interior de la caja de la consola y de muchos juegos de Nintendo, era posible encontrar una tarjeta del Club Nintendo, que nos invitaba a hacernos socios (válido durante un año). Todos los suscritos recibían la revista del Club Nintendo, que tuvo al menos cuatro etapas, promociones como el bazar (juegos más baratos), trucos, avances de juegos...







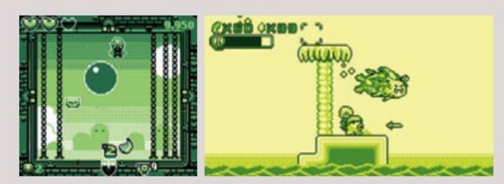
UN LEGADO que sigue muy, muy vivo

Aunque la consola dejó de producirse en 2001, Game Boy sigue tan viva como si nunca se hubiera ido, gracias a la comunidad, que no la olvida...



GAME BOY CAMERA

Más de uno y más de dos siguen usando la maravillosa Game Boy Camera para inmortalizar recuerdos. Por haberlos, los hay que incluso le han incorporado objetivos para lograr acabados más... ¿"profesionales"?



JUEGOS ACTUALES CON LOOK GB

Algunos juegos actuales apuestan por el estilo visual de Game Boy. No sólo desde el punto de vista pixelado, sino incluso por el tono "verdoso" con cuatro escalas de grises. Ahí están *Pirate Pop, Save Me Mr. Tako...*



MODDERS

La comunidad de "modders" nunca ha dejado de trabajar en Game Boy: mejor pantalla, retroiluminada, con leds, carcasas personalizadas, otras consolas dentro de la carcasa de Game Boy... Las ideas no se acaban.



TECLADO

Los más fanáticos han creado incluso teclas personalizadas para cambiar tu teclado y que se parezca más al de Game Boy, como es el caso de este GMK DMG. Puedes comprar el teclado completo o parte de las teclas.

ZAPATILLAS

Freak Sneaks es una compañía especializada en hacer pequeñas tiradas de zapatillas personalizadas. A finales de 2018, se sacó de la manga estas Air Jordan IV temáticas de Game Boy. Por 1.300 dólares, eso sí...



30 AÑOS, 30 CURIOSIDADES

Cosas que quizás no sabías del mito

1 ***GB no fue la primera portátil con cartuchos intercambiables.*** Ese honor le corresponde a la Microvision, lanzada en el año 1979 y descrita por su fabricante, Bradley Milton, como un sistema de juegos electrónicos programable. La consola en sí era, en realidad, una carcasa con pequeña pantalla, y cada juego contaba con su procesador y su propio chip de memoria.

2 ***Pero sí fue la primera consola en llegar al espacio.*** De la mano del astronauta ruso Aleksander A. Serevrob, en 1993. Dado que el peso que podía transportar era muy limitado, Serevrob se vio obligado a llevar sólo un juego: el *Tetris*. Consola y cartucho pasaron 196 días en la estación espacial MIR (orbitó cerca de 3.000 veces alrededor de la Tierra). En cuanto volvió a casa, no dudó en subastarla por más de 1000 $.

3 ***La primera consola con casi paridad de sexos.*** A pesar de su nombre, Game Boy fue una de las primeras consolas cuyo objetivo era el público femenino. En plenos 90, con el tópico "los videojuegos son para chicos" haciendo mella, la consola se ganó el corazón de las jugadoras del planeta. Es más, según Nintendo, en 1995, el 46% de los usuarios de la portátil eran chicas y el 54%, chicos. Ay, si hubieran sacado una "Game Girl"...

8 ***Un control... ¿familiar?*** Por si no te has dado cuenta, Game Boy tiene los mismos controles que NES: una cruceta (la misma "de una pieza" que diseñó Yokoi para Game & Watch) y los botones A, B, Start y Select. Era un esquema familiar para los jugadores de NES y, además, facilitaba mucho la conversión de juegos.



9 ***Agotada en el lanzamiento.*** La consola debutó en Japón el 21 de abril de 1989, por 12.500 yenes. Las 300.000 unidades iniciales volaron. A España no llegó hasta el 28 de septiembre de 1990. El juego de lanzamiento que más vendió allí fue *Super Mario Land*, que retenía muchas de las bondades jugables de los juegos de Mario de NES, en versión portátil (y que superó los 18 millones de copias en todo el planeta).

10 ***Codemasters, haciendo honor a su nombre.*** A principios de los 90, gracias a la ingeniería inversa, Codemasters pudo sacar adelante el cartucho de trucos Game Genie, con el que era posible contar con vidas infinitas y otros trucos en cientos de juegos del sistema.



15 ***La edición más rara de todas.*** Game Boy tuvo numerosas ediciones limitadas, con distintos colores y distintos motivos (Pikachu, por ejemplo). La más rara y cotizada es la edición Tezuka Osamu World Shop, una edición limitada de GB Light en color rojo con las creaciones más famosas del mangaka.



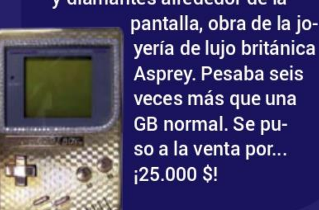
16 ***Juegos de lanzamiento.*** Por curioso que parezca, *Tetris* no fue juego de salida en Japón, aunque sí en Estados Unidos y en Europa (incluido con la consola). El país que más títulos de lanzamiento tuvo fue EE.UU. (cinco). *Super Mario Land, Alleyway* y *Baseball* fueron los tres juegos de salida junto a la consola en los tres territorios. Japón recibió, además, *Yakuman* y Estados Unidos, el deportivo *Tennis*.

17 ***Ediciones de prensa, también cotizadas.*** También hay mercado para los kits de prensa de algunos juegos, con precios muy locos. Este kit europeo de los *Zelda Oracle* ha llegado a venderse por 4.000 $. Incluía las copias de ambos juegos, un boomerang y otros extras. Quién lo pillara, ¿eh?



18 ***Un instrumento muy apreciado.*** La música "chiptunera", que sale de los circuitos de dispositivos antiguos, ha ido ganando adeptos. Gracias a cartuchos secuenciadores como Nanoloop, es posible sacar todo tipo de sonidos de la consola. Incluso hay quienes la han hackeado, con diales y otros controles, para modificarla aún más.

23 ***Una edición "dorada" de verdad.*** También hay mercado para ediciones más limitadas, que son modificaciones del sistema original. Es el caso de esta edición con oro de dieciocho quilates y diamantes alrededor de la pantalla, obra de la joyería de lujo británica Asprey. Pesaba seis veces más que una GB normal. Se puso a la venta por... ¡25.000 $!



24 ***Máquina de jugar y de coser.*** En el año 2000, Singer lanzó esta máquina de coser, que venía con un cartucho con 80 patrones que permitía conectar la consola a la máquina para que cosiera. Hoy, una completa no baja de los 2.000 euros.



25 ***8 KB de memoria y 8 KB de vídeo.*** Las consolas actuales tienen GB de RAM, y se dedican barbaridades también para el software de sistema. Game Boy contaba con 8 KB, que obligaban a los programadores y los diseñadores a optimizar el código para que todo cupiera en tan limitado espacio. Su pantalla permitía una resolución de 160x144 píxeles, unas dimensiones "ridículas" hoy en día...

26 ***Los últimos juegos lanzados en Game Boy.*** Los últimos juegos comerciales lanzados fueron dos títulos que no salieron de Japón, *Shikakei Atama o Kore Kusuru: Kanji no Tatsujin* y *Shikakei Atama o Kore Kusuru: Keisan no Tatsujin*, que se lanzaron el 30 de marzo



4 ***Cerca de 200 juegos multijugador...*** El catálogo de Game Boy está compuesto por más de 1.000 juegos, de los cuales cerca de 200 ofrecieron opciones multijugador. Todo un logro, a pesar de ser una máquina tan orientada al juego monojugador por sus características.

5 ***... y alguno para dieciséis jugadores simultáneos.*** ¿Sabíais que existe un título para dieciséis jugadores simultáneos? Es *Faceball 2000*, adaptación de uno de los primeros shooters en primera persona de la historia, *MIDI Maze*. Eran necesarios siete Four Player Adapter y gente capaz de desenredar una maraña de cables, pero, si contabais con quince amigos con GB y cartucho del juego, la sensación era brutal.

6 ***La misma filosofía de Game & Watch.*** La consola fue diseñada por el legendario equipo R&D1 de Nintendo, con Gunpei Yokoi al frente, quien aplicó los mismos principios de su conocida filosofía, "el pensamiento lateral" con tecnología "anticuada", es decir, pensar nuevos usos para tecnología probada y con precios bajos.

7 ***Portabilidad antes que potencia.*** Fruto de lo anterior, en vez de apostar por pantallas a color, con caros procesadores, GB apostó por la línea barata, gracias a su, por entonces, ya anticuado procesador Z80, o a una pantalla monocroma capaz de mostrar sólo cuatro tipos de grises. Esto, a su vez, redundó en un consumo menor y una mayor autonomía, con cuatro pilas AA (hasta treinta horas), lo que resultó clave en su gran éxito.

11 ***¡Los Simpson lo predijeron!*** La portátil ha tenido sus cameos en series como Los Simpson... y en varios episodios. Hemos visto a Bart jugar durante un viaje en avión o al capitán McAllistair quejarse por perder su portátil en el mar. En series más recientes, como Hora de Aventuras, también se deja ver en los circuitos de BMO...

12 ***Los derechos de Tetris.*** La historia de cómo consiguió Nintendo los derechos para que *Tetris* llegara a GB es digna de una película de espías, con juego a doble baraja incluido por parte del gobierno ruso (que tuvo abiertas dos negociaciones con dos partes distintas a la vez). El mérito es del emprendedor Henk Rogers y el CEO de Nintendo América de entonces, Minoru Arakawa. Hasta 1996, los royalties los cobró el Kremlin...

13 ***Un completo "ordenador".*** Fabtek estuvo a punto de lanzar Work Boy, una suite de productividad para la portátil, con programas como un diario, calculadora, cambio de divisas, app de contabilidad... e incluso como una herramienta económica de diagnóstico en la industria del motor. Nunca llegó a ver la luz...

14 ***¿Cuántas herederas tuvo?*** A GB la siguieron GB Pocket, más compacta y con mejor pantalla, entre otras mejoras, y un posterior modelo exclusivo de Japón, GB Light, con pantalla retroiluminada. Son las tres versiones monocromas del sistema, a las que luego siguió Game Boy Color, que era retrocompatible con los juegos monocromos de GB.

19 ***Nombre en clave.*** Casi todas las consolas, mientras que se están probando y desarrollando, reciben un nombre en clave para designar al prototipo y sus evoluciones. En el caso de Game Boy, el nombre era Dot Matrix Game o DMG, nombre que aparece en los registros de Nintendo, e incluso en las primeras versiones comerciales, como el lanzamiento original japonés (está en la caja de las primeras GB).

20 ***La cámara digital más pequeña del mundo.*** Hoy en día, todo tiene una cámara digital integrada, pero, en 1998, no era así. Game Boy fue pionera también en esto, y en 1998 contó con la cámara digital más pequeña del mundo. Además, con la Game Boy Printer, podías imprimir tus instantáneas.

21 ***Mini Comboy, la versión coreana.*** Tras concluir la II Guerra Mundial, los coreanos prohibieron importar bienes japoneses. ¿Cómo se las ingenió Nintendo para lanzar su portátil en ese territorio? Pues muy sencillo: Nintendo licenció su portátil a Samsung y allí se vendió como Mini Comboy.

22 ***Game Boy anestésica.*** En 2009, una compañía patentó Pedisedate, un mecanismo que se conectaba a un reproductor de música o una GB para administrar anestesia a los niños sin que el proceso resultara violento o terrorífico, ya que estaban distraídos con el juego. A pesar del registro, nadie lo explotó comercialmente...

27 ***Los juegos más cotizados.*** Al igual que con la consola en sí, Game Boy también tiene su racioncita de juegos ultracotizados. Uno de ellos es *Trip World*, un plataformas de Sunsoft que salió en Japón y en Europa (en cantidades limitadas). Las copias nuevas a estrenar oscilan entre los 600 y los 800 euros de nada.

28 ***Salto a la consola virtual.*** Game Boy tuvo también una nueva vida con la llegada de 3DS y su Consola Virtual. Sólo en territorio europeo, la eShop alberga un total de 49 juegos de GB, con clásicos como *Mega Man*, *Super Mario Land*, *Pokémon* o *Metroid II*, entre otros. De GB Color, el catálogo se reduce casi a la mitad, con un total de 29 títulos disponibles (más *Pokémon*, *Super Mario Bros Deluxe*...).

29 ***Hay vida después de la muerte.*** Años después de dejar de lanzarse juegos, la comunidad de fans y programadores ha seguido trabajando en GB y lanzando nuevos juegos. Uno de los últimos, con edición en formato físico, ha sido *Tobu Tobu Girl*, en 2017, un simpático plataformas con estilo "kawaii".



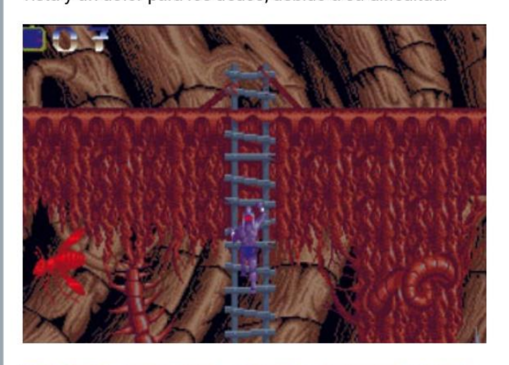
30 ***Fecha de defunción.*** Como los seres vivos, las consolas tienen un día de nacimiento y otro de defunción, en el que dejan de fabricarse y en el que, oficialmente, pasan a mejor vida (cuando se agota el stock, se acabó). En el caso de Game Boy, la fecha es 2001, año en que se abandonó la producción, aunque, durante algún tiempo más, Nintendo estuvo atendiendo las reparaciones de los clientes.

AÑO 1989 **COMPAÑÍA** Psygnosis **FORMATOS** Amiga, Atari ST, MD, MS, Lynx...

SHADOW OF THE BEAST

LA BESTIA CUMPLE 30 AÑOS





El juego de Reflections era un auténtico deleite para la vista y un dolor para los dedos, debido a su dificultad.



No ha hecho falta desempolvar el Amiga: todas estas capturas son del clásico, incluido en el remake de PS4.

Aunque muchos lo catalogaron de injugable, debido a su infernal dificultad, nadie puede negarle a *Shadow of the Beast* su lugar en el olimpo de los videojuegos más hermosos de la historia.

La obra maestra de Reflections revolucionó la industria en 1989 y disparó las ventas del Commodore Amiga, hasta entonces considerado un ordenador de nicho, debido a su alto precio. Sus doce planos de scroll y los 128 colores que mostraba en pantalla dejaron sin palabras a una generación de jugadores que aún siguen tarareando las melodías creadas por David Whittaker. *Shadow of the Beast* fue diseñado y programado por Paul Howarth y Martin Edmonson, el titán que años más tarde nos regalaría el mítico *Driver*. Juntos, crearon una odisea tan exigente como espectacular, en la que encarnábamos a una criatura decidida a vengarse del amo que la convirtió en un monstruo. Para ello, debíamos recorrer una serie de niveles habitados por criaturas delirantes, recogiendo llaves y sucesivos poderes con los que abrirnos camino hasta llegar al colosal amo (del que sólo llegábamos a ver en pantalla su gigantesco pie y una mano armada con un mazo).

Del ordenador, a la consola

Los que aún no podíamos permitirnos un Amiga mirábamos con envidia las pantallas que aparecían en las revistas de la época. En Psygnosis, eran conscientes de ello, por lo que dieron luz verde a Gremlin Graphics para adaptar su juego a ZX Spectrum y Amstrad CPC (aunque no era lo mismo, claro) y, por supuesto, las consolas también acabarían acogiendo a la deseada bestia de Reflections: en 1991, Electronic Arts lo comercializó en Mega Drive y sería la mismísima DMA Design (responsable de *Lemmings* y del futuro *Grand Theft Auto*) la encargada de portar el juego al Super CD-ROM de PC Engine en 1992. Ese mismo año, verían la luz las versiones para Lynx (a manos de la propia Atari) y Master System. Esta última, obra de TecMagik, era una auténtica proeza técnica que exprimió la consola de 8 bits de Sega más allá de sus límites conocidos. Incluso se llegó a anunciar una adaptación para SNES, bautizada como *Super Shadow of the Beast*, que finalmente no llegaría a las tiendas (aunque apareció en las páginas de previews de algunas revistas y la ROM del prototipo acabó filtrándose años más tarde).

Al juego original le seguirían dos secuelas, en 1990 y 1993, pero la franquicia fue abandonada por Psygnosis y, posteriormente, por Sony Electronic Publishing (quien adquirió en 1993 la compañía británica, preparando la llegada de PlayStation), para desesperación de Martin Edmonson. Aún recuerdo cómo se mosqueó al preguntarle sobre *Shadow of the Beast* durante un evento de prensa de *Stuntman*. Sospecho que no le haría ninguna gracia cuando se anunciaron en 2013 los planes para resucitar a su criatura en PS4, aunque el remake no llegaría a ver la luz hasta 2016. ■

UN RETORNO INESPERADO

Al adquirir Psygnosis en 1993, Sony también se hizo con su catálogo de juegos, entre los que se incluía *Shadow of the Beast*. Durante veinte años, la licencia durmió el sueño de los justos, pero, en la Gamescom de 2013, PlayStation dio la campanada al anunciar el retorno de la "bestia", en forma de remake para PS4. El juego, lanzado finalmente en la primavera de 2016, trasladaba al entorno poligonal el desarrollo 2D del original, pero, además, encerraba una grata sorpresa: permitía desbloquear el original de Amiga (impecablemente emulado) y el arte de Roger Dean, así como disfrutar de la música de Whittaker y otros jugosos extras.





■ Por Bruno Sol @YeOldeNemesis



En sus primeros lanzamientos, Psygnosis recurrió al maestro Roger Dean para componer las carátulas de sus juegos. La de *Shadow of the Beast* es icónica.



Shadow of the Beast hizo historia con sus doce planos de scroll parallax. Ver aquello en movimiento, en 1989, nos hizo a muchos replantearnos seriamente el dar el salto a los ordenadores de 16 bits.

ASÍ LO **VIVIMOS**

HOBBY CONSOLAS 5 **AÑO** 1992



LO MÁS NUEVO

SHADOW OF THE BEAST

La Bella y La Bestia

LAS PUNTUACIONES

94 82 84 90

LAS VERSIONES de Mega Drive y Master System compartieron review en el quinto número de Hobby Consolas. Marcos "The Elf" García alabó de la entrega de MD sus planos de scroll, que dotaban al juego de "una sensación de profundidad y realismo totalmente espectacular", aunque no dudó en criticar la música del cartucho, ya que sus melodías no eran "tan geniales" como las del original de Amiga. Por su parte, el Consolero Enmascarado puso por las nubes "la increíble hazaña" de TecMagik a la hora de adaptar el juego a MS, con mención especial al scroll, "el más suave y con más planos (siete) jamás creado para la Master". También resaltó del port para la 8 bits de Sega el manejo de objetos por menús que añadía "más emoción" y nos introducía "de lleno en una sorprendente aventura de leyendas, venganzas y enemigos sin fin".



LAS PUNTUACIONES

Aventura

TECMAGIK / PSYGNOSIS
Nº jugadores: 1
Dificultad: Totalmente bestial.
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 5

94
82
84

Muy parecido al original. Los super gráficos y el super scroll.

Un poco difícil al principio.

90



AL ADQUIRIR PSYGNOSIS EN 1993, **SONY** TAMBIÉN SE HIZO CON SUS IP, INCLUIDA ESTA OBRA MAESTRA

Si eres seguero, seguro que has sentido un escalofrío al reconocer el arte de la carátula de *Thunder Force IV*.

TECHNOSOFT

CON LA FUERZA DE UN TRUENO

El mítico estudio japonés dejó de desarrollar videojuegos allá por el año 2001, pero su legado sigue muy vivo en nuestros corazones... y en las manos de Sega.

El nombre de TechnoSoft siempre irá unido al de *Thunder Force*, su legendaria saga de matamarcianos, pero, a lo largo de su trayectoria, podemos encontrar otras obras tan revolucionarias como *Plazma Line* (1984, PC-88, el primer videojuego doméstico con gráficos poligonales 3D) o *Herzog Zwei*, uno de los primeros RTS de la historia, que tendría una influencia notable en títulos como *Dune II* o *Warcraft*. Más apasionante aún es la historia de uno de sus fundadores, Kotori Yoshimura (conocido como Katsunori Yoshimura antes de cambiar de sexo), creadora del primer *Thunder Force* (1983), quien abandonaría TechnoSoft en 1986 para fundar su propia compañía, Arsys Software, donde firmó, dos años más tarde, el no menos revolucionario *Star Cruiser*, aunque ésa es otra historia que cubriremos otro día (ojo, que esta señora codiseñó nada menos que el *Omega Boost* de Polyphony Digital).

Este mes, toca hablar de lo que hicieron en TechnoSoft tras la marcha de Yoshimori, que tampoco estuvo nada mal. *Thunder Force II* y el mencionado *Herzog Zwei* eran títulos notables, pero su impacto comercial en Mega Drive fue menor en comparación al bombazo que supuso en 1990 *Thunder Force III*, hasta el punto de ser adaptado en forma de recreativa (*Thunder Force AC*) e incluso ser versionado para SNES como *Thunder Spirits*. En 1992, la saga alcanzaría su cénit con *Thunder Force IV* (el matamarcianos más impresionante del catálogo de MD) y, un año más tarde, los americanos pudieron disfrutar (suertudos ellos) de *Elemental Master*. El declive de la compañía se hizo palpable con *Nekketsu Oyako* (también conocido como *Hot Blooded Family*), un brawler para consolas de 32 bits bastante flojo. Aún gastaron un último cartucho en 1998 con *Thunder Force V*, antes de abandonar el desarrollo de videojuegos en 2001 y ser absorbidos por Twenty-One Company, una compañía que vendió todas las propiedades intelectuales de TechnoSoft (salvo el derecho de explotar las bandas sonoras) a Sega en 2016. Hasta ahora, la adquisición ha dado como fruto los ports de *Thunder Force III* (3DS) y *Thunder Force IV* (Switch), ambos dentro de la línea *Sega Ages*. Y seguro que no es el último clásico de la casa que regresará. ■



VUELVE LA LEYENDA

En 2016, Sega adquirió las IP de TechnoSoft e incorporó *Thunder Force III* al catálogo de *Sega 3D Fukkoku Archives 3: Final Stage* (el tercer recopilatorio físico de *Sega Ages* para 3DS, inédito en Occidente). Por suerte, el que sí llegó aquí fue *Sega Ages Thunder Force IV*, disponible en la eShop desde el pasado septiembre. Un colosal port del clásico de MD, firmado por M2.

NUEVE PERLAS DE TECHNOSOFT

Aquí va una pequeña muestra del legado de TechnoSoft, y eso que nos hemos tenido que dejar en el tintero títulos como *Plazma Line*, *Hyper Duel*, *Kyuutenka: Fantastic Pinball* o *Getter Robo Daikessen*.



THUNDER FORCE II

MEGA DRIVE **1989**

Secuela del título creado por Kotori Yoshimura en 1983. Este port para Mega Drive del shooter lanzado un año antes en el Sharp X68000 combinaba fases con vista cenital con otras de desarrollo lateral.



HERZOG ZWEI

MEGA DRIVE **1989**

Otra secuela (en este caso del *Herzog* de 1988), que sentaría las bases de la estrategia en tiempo real (RTS). Dos jugadores se enfrentaban a pantalla partida mientras gestionaban recursos y tropas. ¿Os suena?



THUNDER FORCE III

MEGA DRIVE **1990**

El primer gran éxito comercial de TechnoSoft en MD. Sus gráficos no tardaron en quedar desfasados, pero su mecánica y su música siguen siendo una auténtica delicia. Si no lo has probado, estás tardando.



DRAGON'S FURY

MEGA DRIVE **1991**

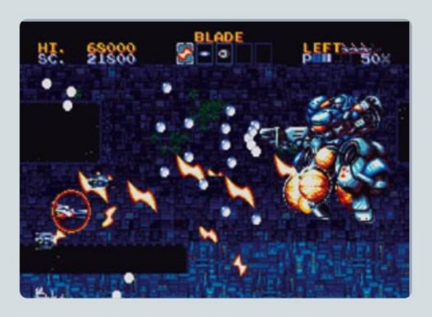
TechnoSoft firmó la conversión a MD del delicioso, y muy siniestro, pinball que Compile creó para PC Engine con el título de *Devil's Crush*. La carátula de Tengen era una castaña, pero el juego era glorioso.



THUNDER SPIRITS

SUPER NINTENDO **1991**

El éxito de *Thunder Force III* motivó su port a recreativa (sobre la placa C-2 de Sega) y ésta, a su vez, fue adaptada a Super Nintendo, bajo el sello de Toshiba EMI, como *Thunder Spirits*. No llegó a Europa.



THUNDER FORCE IV

MEGA DRIVE **1992**

El matamarcianos más espectacular del catálogo de MD (y eso es decir mucho) y la obra cumbre de TechnoSoft. La música, los planos de scroll, los jefazos... Hoy en día, sigue poniendo los pelos de punta.



ELEMENTAL MASTER

MEGA DRIVE **1990-1993**

Tres años tardó en llegar a EE.UU. este grandioso shooter cenital, que podríamos describir como la "versión hipervitaminada y fantástica de *Commando*". En Europa ni llegamos a olerlo. A ver si sale en Switch.



NEKKETSU OYAKO

PLAYSTATION - SATURN **1994**

En plena fiebre poligonal, TechnoSoft lanzó este brawler 2D para las flamantes consolas de 32 bits. Mostraba sprites simpáticos y de tamaño generoso, pero la mecánica era sosa y fracasó en ventas.

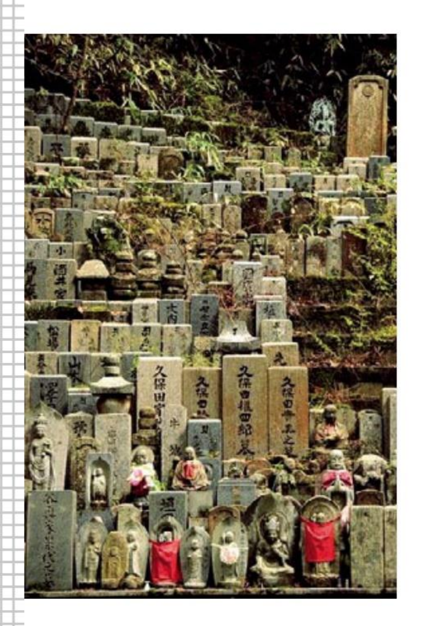


THUNDER FORCE V

PLAYSTATION - SATURN **1998**

La saga dio el salto a los polígonos en lo que acabaría siendo el canto del cisne de sus creadores. Los americanos pudieron disfrutarlo gracias a Working Designs, pero por estos lares no le vimos el pelo.

TELÉFONO ROJO



“Me he ido hasta el cementerio de Okunoin, el más grande de Japón, a rendirle honores a PS Vita. No es que esté aquí enterrada, pero me ha parecido adecuado al saber que Sony dejaba de fabricarla...”

Yen

Yen te responde

Las preguntas de un auténtico veterano

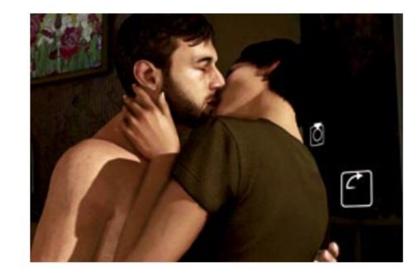
Hola, Yen. Soy un veterano lector de 53 años, que os lee desde el número 1, aunque tengo que reconocer que ha habido alguna laguna intermedia. Bueno, al lío.

■ No entiendo que, si apenas hay censura con respecto a la violencia y la sangre en los videojuegos, ya no se haga ninguno basado en el erotismo. Yo lo echo de menos desde aquel pícaro Larry.

¡Hombre, qué ilusión! Me emociona que lleves con nosotros tantísimo tiempo, aunque te hayas “tomado un descanso” (tranquilo, no me voy a vengar, no soy como Rachel). Bromas aparte, voy con tu pregunta, amigo. En muchos aspectos, el sexo está peor visto que la violencia. Por alguna extraña razón, la sociedad en general es mucho más permisiva con una escena violenta que con una de sexo, así que el erotismo no parece una buena apuesta a la hora de hacer un videojuego si lo que quieres es que se convierta en un producto de masas. Fíjate la que se lió con el beso de Ellie en el tráiler de *The Last of Us: Part II*. De hecho, *Leisure Suit Larry*, saga de la que hay diez entregas, también ha sufrido alguna que otra censura. Eso no significa que no haya juegos que muestren escenas de sexo, como *Dragon Age*, *God of War* y *Beyond: Dos almas*, o incluso que tengan un trasfondo erótico, como *Catherine*. Puedes encontrar juegos eróticos como tal, pero básicamente en PC (por ejemplo, *Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry* salió para ordenador en 2018), y nunca especialmente publicitados. Es un tema delicado, que incluso genera rechazo en la comunidad de jugadores, según como se enfoque y, normalmente, se enfoca mal, con contenidos sexistas y discriminatorios, incluso ilegales, totalmente inadecuados.



■ Leisure Suit Larry. Es una serie de aventuras gráficas de Sierra Online. El objetivo era ligar, pero con un aspecto desenfadado y mucho humor. *Wet Dreams Don't Dry* es la última entrega, lanzada en 2018.



■ El sexo en los videojuegos se está normalizando cuando forma parte de la historia, como los romances en *The Witcher*, *Mass Effect* o los juegos de Quantic Dream.

LA PREGUNTA DEL MES

A vueltas con el streaming

■ Tras leer vuestro reportaje, entiendo que el streaming está muy cerca, pero es muy diferente a lo que pasa con el cine. Al fin y al cabo, las películas ganan dinero con su estreno en cines, pero, si los juegos pasan directamente a streaming... ¿cómo recuperan la inversión?

Muy buena pregunta. Eso que dices es la principal diferencia del cine y la música (están los conciertos) con los videojuegos. Sin embargo, las principales plataformas de vídeo en streaming ya generan sus propias películas y series de gran presupuesto, que nunca pasan por taquilla... Es decir, es posible recuperar la inversión si tu número de suscriptores es bastante alto. Aunque el juego en streaming ya es una realidad y puede disfrutarse de lujo, aún queda tiempo para que todos los juegos, últimos lanzamientos incluidos, pasen a depender directamente de este tipo de modelos de suscripción. Aún hay mucho que ver.

Augusto Gómez



¡HABLA CON YEN!

telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es www.facebook.com/hobbyconsolas

Haznos llegar tus preguntas y opiniones. Los comentarios publicados en ***Vuestra opinión*** ganarán una suscripción digital por un año a las revistas de Axel Springer.



■ **RE: Code Veronica X** se puede descargar para PS4 desde la PS Store, por 14,99 euros. Eso sí, tal cual era en su momento, lo que lo hace un poco duro de roer hoy día.

■■ **Me ha gustado mucho el remake de *Resident Evil 2*. ¿Crees que saldrá *Code Veronica*? Es mi preferido.**

La verdad, no tengo ni idea, pero estaría genial. Eso sí, ojalá lo hagan antes con *Resident Evil 3*, que lo necesita bastante más que *Code Veronica*. Incluso me gustaría más *Dino Crisis*. Se han quedado más viejecitos...

■■■ **Estoy algo indignado con la PS Classic. Me parece una gran falta de respeto hacia los que la compramos a 100 euros verla ahora a 60. Sony debería compensarnos de alguna manera. ¿Qué opinas?**

Pues que da mucha rabia, sí. Desgraciadamente, ocurre con muchas cosas, y cada vez con más frecuencia. Este tipo de políticas con los precios lo que van a conseguir es que los jugadores nos esperemos. ¿Qué sentido tiene pagar 70 euros por un juego que, al mes, va a estar a 35? Sony no tiene ninguna obligación de compensarnos y, además, difícil compensación tiene. Sólo nos queda aguantarnos y, para la próxima, no salir corriendo a la tienda.

Ramón Jesús

El esperado regreso de Aya Brea

Hola, Yen. Sólo tengo una pregunta, pero me interesa muchísimo la respuesta.

■ **¿Cuándo habrá un nuevo *Parasite Eve*? Llevo mucho tiempo deseándolo, pero no oigo nada nuevo.**

Hola. Aunque realmente Square Enix no haya soltado prenda sobre el desarrollo de un nuevo *Parasite Eve*, a finales del año pasado se supo que la compañía había solicitado el registro de una nueva marca para "Parasite Eve" en Europa. Este registro parece sugerir que podría anunciarse alguna novedad o un remake de la primera entrega, que nunca llegó a Europa.

La primera aventura de Aya Brea se lanzó en Japón y en Estados Unidos para PlayStation en 1998. El éxito y las buena críticas que consiguió esta aventura de terror, que mezclaba con acierto acción, estrategia y elementos roleros, sirvió para que la segunda entrega sí llegara a nuestro territorio en 2000, y traducida. La serie sufrió un larguísimo parón y en 2008 se anunció el desarrollo de la tercera parte, que, finalmente, se lanzó en 2010 para PSP y se tituló *The 3rd Birthday*, debido, precisamente, a problemas de registro (está disponible en PS Store por 9,99 €, para PSP y Vita). La verdad es que no sé si preferiría una nueva entrega o un remake del original (detrás de él, había nombres tan importantes como Hironobu Sakaguchi, Takashi Tokita o Tetsuya Nomura), pero este registro en la Oficina de Propiedad Intelectual de la Unión Europea (EUIPO) nos abre la puerta a cualquiera de estas opciones... No obstante, todo podría quedar en agua de borrajas: no sería la primera vez que nos emocionamos con cuestiones administrativas que, al final, no van a ningún lado.

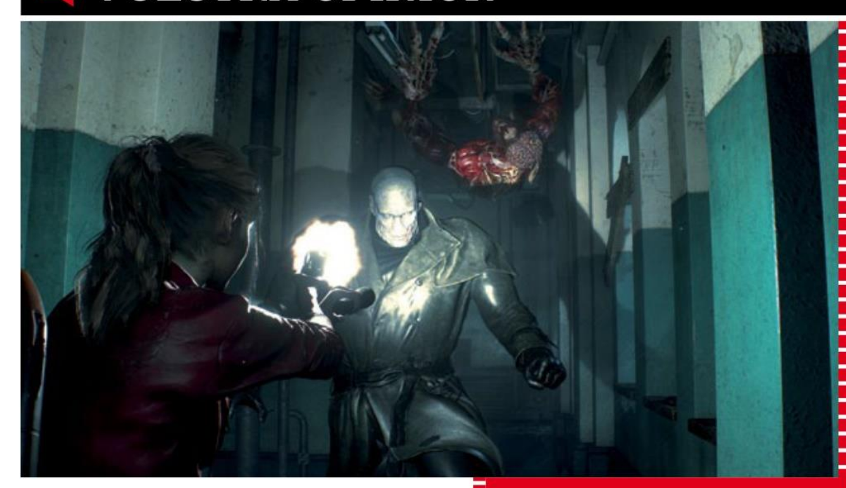
Paco Padial

»

■ **Aya Brea** es la protagonista de *Parasite Eve*, una añorada aventura de Squaresoft (basada en la novela homónima de Hideaki Sena) que nunca llegó a Europa.



VUESTRA OPINIÓN



El gran fallo de Resident Evil 2

Agustín Álvaro

Querido Yen, ya hace un mes que estoy disfrutando como el (no tan) niño que era hace veintiún años con *Resident Evil 2*. Vayan por delante la grandeza de este título y mi total recomendación por él. Pero, con todo el mimo puesto en él, no entiendo cómo Capcom no se ha guardado un poco de ese mimo para el aspecto que, para mí, era el que hizo GRANDE al original. Y ése es el sistema de "Zapping" que tenía el título del 98, donde estabas obligado a pasarte el juego cuatro veces, viendo los dos escenarios de cada personaje, si querías exprimir el título al máximo. Y no entiendo cómo eso no pasa en este juego. La historia en la segunda vuelta es totalmente incongruente con la de la primera, al enfrentarte a los mismos bosses (cosa que no pasaba en el original), con un recorrido casi idéntico, y con tramas de personajes que no concuerdan con lo visto en la partida anterior. Quizá me valga la excusa de Capcom, que dijo que es una "reimaginación", para que, después de la comisaría, el parecido con los mapas originales sea casi inexistente, pero no para dejar esas incongruencias de guión. A los fans acérrimos del original se nos ha partido el corazón con esta dejadez de guión.

YEN

Pues sí, hay algunos agujeros de guión, pero no creo que merezca la pena sufrir demasiado por ellos...

EL SEXO ESTÁ PEOR VISTO QUE LA VIOLENCIA: LA SOCIEDAD ES MUCHO MÁS PERMISIVA CON UNA ESCENA VIOLENTA QUE CON UNA DE SEXO

VUESTRA OPINIÓN


VIDEOJUEGOS EN STREAMING

EN LOS ALBORES DE UNA NUEVA ERA

La inminente llegada de PlayStation Now a España ha devuelto el foco a una revolución tan imparable como silenciosa, que cambiará para siempre la industria: jugar en streaming es algo real, y ya está entre nosotros.

Las cosas no van tan rápido

Marcelo Fernández ■■■■

¡Hola! Veo que el inminente streaming está creando mucho revuelo, cuando no vale la pena darle tanta importancia. Las cosas no van tan rápidas como pensamos. Si me preguntas si es el futuro, la respuesta es sí, pero creo que hacen falta 8-10 años para ver resultados satisfactorios. El streaming es complejo, ya que hay muchos requisitos, y muy sofisticados: wifi avanzado, banda ancha de al menos 5Mb/s, ethernet... Cuando digo que hay progresos que no van tan rápido, lo digo porque ya ha sucedido. Un ejemplo sería el de los visores VR: desde que Nintendo creó Virtual Boy en 1995 hasta que pudimos tener visores "en condiciones" como PlayStation VR u Oculus (en 2016), pasaron veinte años. Por otra parte, también pienso que el streaming es más fruto del marketing que del avance tecnológico, ya que a la industria del videojuego no le interesa que tengamos siempre juegos físicos para que no podamos estar siempre revendiéndolos o pasárselos a los amigos. ¿Os habéis parado a pensar en la cantidad de tiendas de videojuegos que tendrían que echar el cierre porque éstos han dejado de existir? Yo, desde luego, me resisto a pensar que esto pueda llegar a pasar, porque no me hace ni pizca de gracia pensar en que las consolas puedan desaparecer. Creo que ya les hemos cogido demasiado cariño a estos "cacharrillos". Aunque la verdad es que yo pienso que, como tú dijiste, siempre existirá mercado para las dos opciones. Sayonara, gamers.

» Portátiles y juegazos para PS4

Hola de nuevo. Insisto con una cuestión, que tal vez las dos anteriores veces no la he planteado bien... A ver si a la tercera va la vencida.

■ Yen, habláis en Hobby Consolas a menudo de que Nintendo 3DS, en sus distintas versiones, va a ser enterrada por Nintendo Switch, y yo me pregunto entonces: ¿qué sentido ha tenido el modelo New Nintendo 3DS? ¿Más potencia para qué, si no hay ni diez juegos exclusivos para ese modelo? ¿Hay previsión de nuevos títulos que lo aprovechen?

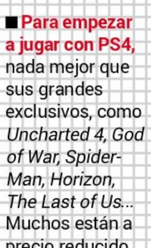
Bueno, has sido tan insistente que no me ha quedado más remedio que rendirme... Las compañías ponen en marcha estrategias que, a veces, llegan a buen puerto y, a veces, no. New 3DS (como la aún más reciente New 2DS) es más potente y muchas de sus ventajas se notan en todos los juegos, no sólo en los exclusivos: tiene pantallas más grandes, joystick, lector NFC, mejores cámaras, más memoria, mejor visualización de las 3D... Dicho de otro modo: "PS5 enterrará a PS4, ¿qué sentido tiene PS4 Pro?". Aunque es de sobremesa, Switch también es portátil, así que es lógico que sea sustituta tanto de Wii U como de 3DS. Ley de vida.

■■ Tras las elecciones de mayo, acaba una etapa de mucha ocupación para mí y será el momento de comprarme la PS4 y tendré un filón, ya que lleva tiempo en el mercado. ¿Qué juegos crees que son los que no debo perderme? Te diré un par de detalles para ayudarte: soy más bien nintendero, de *Zelda* sobre todo; paso de los juegos deportivos, y no quiero tampoco juegos de tener que andar leyendo subtítulos, como ocurre con los de Rockstar. Gracias y un saludo.

Te recomendaría algunos exclusivos que seguro que te gustan y que no deberías dejar de probar, como *Uncharted 4, God of War, Horizon: Zero Dawn* o *The Last of Us*. Cuando dices que no quieres leer subtítulos, no sé si te refieres a hacerlo mientras juegas o si también lo haces extensivo a cualquier escena de vídeo. Si sólo es lo primero, gustándote las aventuras con toques roleros, deberías tener en cuenta *Kingdom Hearts III* y *Dragon Quest XI*. Añadiría *The Witcher 3*, aunque éste sí tiene diálogos subtitulados "in game". Luego, una larga lista de juegos muy recomendables, desde *Spider-Man* a *Resident Evil 7, Resident Evil 2, Devil May Cry 5*... No me he metido con los shooters o los juegos de velocidad. Y no hemos hablando de los indies, donde tienes auténticas joyas, muchas con toques "zelderos", como *Oceanhorn, Evoland, Yonder, Moonlighter*... No te vas a aburrir, no.

Tomás Vega Moralejo


■ **Kingdom Hearts III** es uno de los mejores juegos de rol de esta generación, y lo que hace con las películas de Disney es maravilloso.


■ **Para empezar a jugar con PS4,** nada mejor que sus grandes exclusivos, como *Uncharted 4, God of War, Spider-Man, Horizon, The Last of Us*... Muchos están a precio reducido.



El universo de los clásicos

Holi, primo Yen. En primer lugar, quiero darte las gracias por responderme las dos veces que te escribí: eres un amor. Y, ya sin dar rodeos, voy con mis dudas.

■ Soy una fiel seguidora del formato físico y de mi colección. Me faltan algunas joyas de NES, SNES, PSX y PS2, y me gustaría que me aconsejases alguna tienda-web en España donde pueda encontrar algunas de ellas.

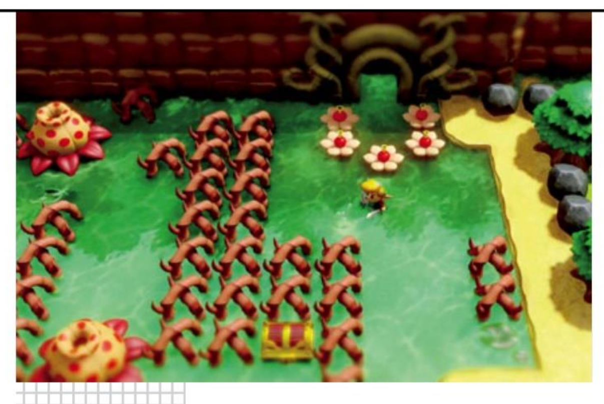
¡Hola, prima! ¡Ni te imaginas lo maje-

LOS AMANTES DE LOS CLÁSICOS DEBERÍAIS VISITAR ALGUNAS DE LAS MUCHAS FERIAS RETRO QUE SE CELEBRAN EN ESPAÑA

te que soy! Vamos al lío. Hay muchas tiendas donde puedes buscar juegos retro, y hasta en Wallapop o servicios similares puedes encontrar auténticos chollos, porque la gente no sabe lo que tiene. De todos modos, si de verdad te gusta eso de coleccionar juegos antiguos, mi consejo es que vayas a ferias retro. Las principales tiendas suelen estar representadas, puedes preguntar a expertos en el tema, ver colecciones alucinantes, pedir consejo, hacer contactos… y encontrar a mucha gente con la que hablar de tu afición. Cada vez se celebran en nuestro país más ferias retro, y en más ciudades.

■■ Desde mi desconocimiento, te pregunto: ¿por qué las compañías no sacan clásicos como *Final Fantasy VII, Metal Gear Solid, RE2* (tan difíciles de encontrar) en su formato original, con su caja de PSX y sus instrucciones? ¿No les saldría rentable?
Pues no, no les saldría rentable. Eso que propones supone una inversión muy grande y tomarse muchas molestias para un mercado que, en realidad, es muy pequeño. Además, los coleccionistas no quieren una reedición: quieren el juego original. Otra cosa sería reeditarlos, siempre que fuera posible, en "colecciones", tipo *Sega Mega Drive Classics* o en formato digital. De hecho, tienes muchos clásicos de PSOne en la PlayStation Store…

■■■ Estoy encantada con el fenómeno nostálgico que estamos viviendo y, después de ver la maravilla del remake de *Resident Evil 2*, me gustaría saber qué videojuegos vienen a tu memoria que merecen volver así.
El remake de *Resident Evil 2* es una pasada, porque ha respetado el espíritu del original, pero adaptándolo a mecánicas más modernas y eliminando detalles de la jugabilidad que hoy día no se habrían entendido. Al leer tu pregunta, el primero que me ha venido a la memoria ha sido *Silent Hill*. Ese juego me produjo unas sensaciones alucinantes, que no me importaría disfrutar con una jugabilidad más ajustada y menos problemas gráficos. Algo parecido me pasa con *Alone in the Dark, Dino Crisis* o *Parasite Eve*. Hay otros juegos que van a tener remake, pero que quizá lo necesiten menos. Por ejemplo, *Zelda: Link's Awakening*. No me entiendas mal: estoy deseando jugarlo, porque me gustó muchísimo cuando era un jovencito que estrenaba Game Boy, pero sigue siendo un juego muy disfrutable en su formato original. Algo parecido me pasa con *Final Fantasy VII*, que no sé hasta qué punto lo necesita, aunque vaya a estar el primero en la tienda para comprarlo. En cualquier caso, rejugar títulos como *Tenchu, The Legend of Dragoon, Syphon Filter, Driver* o *Die Hard Trilogy*, con mecánicas y gráficos actuales, sería un sueño. Eso sí, si alguien los va a tocar, por favor, que lo hagan bien, sin destrozarlos…



■ **Link's Awakening** es uno de los remakes anunciados recientemente que más revuelo han levantado. Se nota que la nostalgia está más de moda que nunca.



■ **Silent Hill** es uno de los juegos de los que más me gustaría ver un remake, pero la lista se me hace eterna en cuanto empiezo a recordar un poquito…

■■■■ Y ahora miro al futuro. Pasan los años y, en mi estantería, siempre tengo un nuevo *Resident Evil, Super Mario, Tomb Raider, Zelda*… Y pienso: de las nuevas IP que van llegando, ¿ves alguna con pinta de lograr enamorarnos del mismo modo?
Claro que veo universos con posibilidades de convertirse en franquicias, como *Horizon*, pero cada vez hay menos. La tendencia es explotar los títulos que se sabe que funcionan. Como se lanzan pocas IP nuevas, hay menos opciones de que salgan de ahí sagas de éxito. Aun así, este año se lanzan juegos con ese potencial, como *Sekiro* o *Days Gone*. Pero todo dependerá de lo que vendan… De todos modos, yo casi prefiero que Guerrilla se saque algo nuevo de la chistera, como hizo Naughty Dog con *The Last of Us*…
Srta Pons

VUESTRA OPINIÓN

No imagino un mundo digital

Javier Gutiérrez ■■■■■■■■
Hola, Yen. Hace unos números, comentabais que habían retirado la versión digital de *LEGO El Señor de los Anillos* por problemas de licencias. Esto, unido al cierre del Canal Tienda Wii y las pistas que dan las empresas sobre el streaming y los modelos de suscripción, hace que me pregunte si seguiremos siendo dueños de nuestros juegos. Si simplemente los alquilamos digitalmente, en cualquier momento podrán desaparecer. Yo sigo comprando la revista en papel (me encanta echarles un vistazo a los números antiguos), sacar mi SNES y que funcione perfectamente, mirar las carátulas de los juegos (muchas de ellas, obras de arte)… A lo peor estoy siendo muy pesimista, pero no me imagino el mundo de los videojuegos sin formato físico.

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■
Yo tampoco me lo imagino, pero es verdad que es una tendencia que cada vez coge más fuerza. Sin embargo, yo soy de los que piensan que no va a desaparecer nunca del todo. Como sabes, el mercado del vídeo en blu-ray ha decrecido considerablemente, igual que el de la música en CD, pero se siguen vendiendo películas y discos en físico. La descarga y el streaming han afectado a los dos mercados, y está ocurriendo lo mismo con los videojuegos, pero, mientras siga habiendo gente interesada en comprar en físico, los juegos seguirán saliendo en físico.





■ Habrá diferentes tipos de engendros. Los más comunes serán los zánganos, a los que se podrá abatir con relativa facilidad si están solos, pero no si forman una horda.



■ El mundo de Farewell lucirá desolado, con infinidad de carreteras y túneles rotos, y habrá enclaves como desiertos, bosques, valles, cascadas y hasta zonas volcánicas.

EL JUEGO PIVOTARÁ EN TORNO A UNA MOTO Y HORDAS DE ENGENDROS DE LAS QUE HABRÁ QUE ESCAPAR A MENUDO

■ 26 DE ABRIL ■ BEND STUDIO (SONY) ■ AVENTURA

Days Gone

■ Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



UN LOBO SOLITARIO, CONTRA MANADAS DE ENGENDROS

Según Eddard Stark, cuando vienen mal dadas, "el lobo solitario muere, pero la manada sobrevive". Deacon St. John, un motero errante, pondrá en tela de juicio esa máxima en *Days Gone*, el exclusivo más mediático de PS4 para este prolífico primer semestre de 2019.

Hablamos de un juego muy particular, al ser una nueva IP desarrollada por Bend Studio, uno de los pocos equipos internos de Sony que trabajaron a destajo en PSP y PS Vita. Ahora, tras quince años sin desarrollar nada específico para consolas de sobremesa (PS3 se quedó huérfana de ellos), los responsables de *Syphon Filter* regresan con una ambiciosa aventura que, además, tiene la presión añadida de ser la primera superproducción first party de PS4 en ocho meses (*Spider-Man* salió en septiembre).

Desde 2013, Bend Studio ha estado trabajando en un proyecto que está inspirado, curiosamente, en los agrestes paisajes de Oregón, el estado donde el equipo tiene su sede. Seguramente no vaya a competir en la liga de maestros de *God of War*, *Horizon: Zero Dawn* o *Uncharted 4*, pero sí tendrá unos valores de producción considerables.

Una amiga y muchos enemigos

Days Gone será una aventura de mundo abierto con zombis, pero su propuesta de supervivencia se alejará mucho de las de sagas como *Dead Island*, *Dying Light* o *State of Decay*, sobre todo por ser para un solo jugador y ser muy cinematográfica. El juego se ambientará en el noroeste de Estados Unidos, dos años después del estallido de una pandemia que ha convertido a la mayoría de los humanos en unos seres repulsivos conocidos como engendros. En esa tesitura, encarnaremos a Deacon (quien ha sido interpretado por el actor Sam Witwer y a quien pondrá voz en castellano Claudio Serrano, actor de doblaje de Batman), un tipo huraño que deberá luchar por sobrevivir y que, en general, preferirá actuar solo. La experiencia será muy cinematográfica, hasta el punto de que habrá seis horas de secuencias de vídeo. Nosotros ya hemos jugado las dos primeras horas y damos fe de que será así, pues, al menos en ese tramo, saltaban escenas constantemente.

El juego pivotará en torno a dos elementos centrales: una moto y las hordas, que se retroalimentarán. Para desplazarnos por el enorme mundo, sólo dispondremos de la moto de Deacon, que no será un simple vehículo como el de cualquier otro juego de mundo abierto. Su combustible se agotará y deberemos reponérselo, buscando bidones de gasolina. Además, habrá que reparar los daños que sufra y procurar dejarla siempre a mano, para emprender la huida cuando aparezcan las temibles hordas.

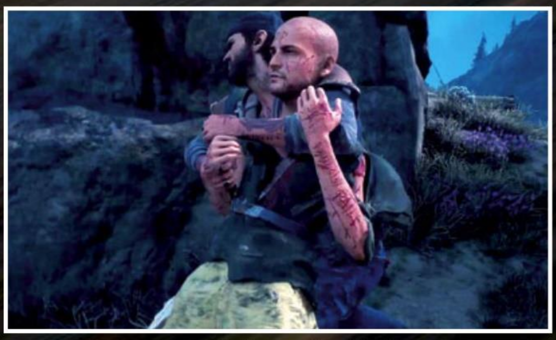
Como en "Guerra Mundial Z", los engendros se moverán, a menudo, en gigan- »

Cuando vayamos en moto, habrá algunos quick time events que permitirán disparar sobre la marcha a algunos engendros. Pero lo prioritario será mirar al frente para escapar.

HABRÁ GRAN VARIEDAD DE MECÁNICAS, QUE COMBINARÁN SIGILO, ACCIÓN Y CONDUCCIÓN



Agacharse será una mecánica vital para actuar con sigilo y también para los tiroteos, ya que habrá coberturas a lo *Uncharted*.



Los RIP serán una secta fácilmente identificable por las laceraciones que tendrán por todo el cuerpo sus fanáticos integrantes.

» tescas aglomeraciones de hasta 500 individuos. Podremos intentar tenderles trampas, pero, en general, lo más sensato será poner pies en polvorosa. Además, los habrá de varios tipos: zánganos (los más comunes), renacuajos (críos que irán por libre), chillonas (sus gritos atraerán a los enjambres), tremendos (fortachones difíciles de abatir). Y también habrá animales infectados. Aparte, habrá que cuidarse de los humanos hostiles, como los merodeadores, que tendrán campamentos, o los RIP, unos sectarios que rinden culto a los engendros.

Con pies y puños de plomo

En lo jugable, *Days Gone* tendrá una gran variedad de mecánicas, que combinarán sigilo, acción y conducción. Así, podremos agacharnos para escondernos en la vegetación, seguir rastros o marcar a los enemigos con unos binoculares. Los tiroteos recordarán a los de *Uncharted* (no hay que olvidar que Bend Studio desarrolló *El Abismo de Oro*, en PS Vita), con un sistema de coberturas muy similar. Además, habrá combates cuerpo a cuerpo, muy físicos y coreografiados, que permitirán usar tanto los puños como palos y bates. Eso sí, la IA de los enemigos en modo sigilo debe mejorar de aquí al lanzamiento... También será clave la creación de objetos con los materiales que vayamos rapiñando, especialmente de vehículos abandonados. Para curarnos, hará falta crear botiquines y, además, Deacon tendrá una barra de resistencia que se agotará parcialmente al correr. Y tendremos tres árboles de habilidad donde gastar los puntos de experiencia.

En lo visual, el modelado de los personajes estará muy cuidado. Lo mismo sucederá con los paisajes, que lucirán efectos climatológicos y un ciclo día-noche que afectarán al mundo y a la conducta de los enemigos. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Aborda los mundos abiertos y la temática zombi con un estilo propio. Si el guión acompaña, puede despuntar.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Ezio Auditore

"A mí me llama muchísimo. No me espero un Bloodborne o un God of War, pero sí un juegazo completísimo."

WEB HarryMason

"No sé si será mejor o peor, pero le tengo muchas ganas. Otra nueva IP, que, quieras o no, ya van unas cuantas en esta generación, y esto de empezar sagas mola."

WEB Assassin

"Me llama la atención, pero no sé... Le falta chispa, le falta algo... Me impresionó más la primera vez que lo vi. Es como si se hubiera deshinchado. De todas formas, pinta bien."



■ Habrá numerosos flashbacks que explicarán la relación entre Deacon y su esposa, Sarah: cómo se conocieron, qué sucedió el día de su boda... Tendrán partes jugables, pero, en general, estarán muy guionizados.

■ El virus no sólo se cebó con los humanos, sino también con los animales, como los lobos o los osos, que serán particularmente duros de pelar. No vendáis su piel antes de cazarlos...







■ En los campamentos, habrá tiendas y talleres donde adquirir mejoras, a menudo con partes de engendros como moneda.



■ Los efectos climatológicos condicionarán la jugabilidad: la lluvia hará que los caminos resbalen, y también habrá nieve.

LAS CLAVES

1 HORDAS. Muchos de los engendros formarán grupos multitudinarios que se comportarán como una sola unidad y de los que deberemos huir.

2 MOTO. Será el único vehículo que podamos conducir. Habrá que alimentarla con gasolina, que escaseará, y hacerle reparaciones si se daña.

3 CINEMATOGRÁFICO. Habrá seis horas de escenas de vídeo (de las treinta que durará el juego), por lo que la trama promete estar cuidada.




■ 23 DE ABRIL ■ NETHERREALM STUDIOS (WARNER BROS) ■ LUCHA

Mortal Kombat 11

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

LUCHA MACABRAMENTE ENCARNIZADA

No apto para estómagos sensibles: sólo así se puede calificar a *Mortal Kombat 11*, una carnicería jugable que hará que se nos salgan los ojos de las órbitas con sus combates y, sobre todo, con sus sanguinolentas puntillas.

Parece que fue ayer, pero, con la tontería, hace ya cuatro años que se lanzó *Mortal Kombat X* (y tres desde la edición ampliada *XL*). En ese período, a NetherRealm Studios le ha dado tiempo a sacar el sobresaliente *Injustice 2*... y a preparar otra entrega de su saga estrella, que volverá a una consola de Nintendo, tras haberse saltado la generación de la denostada Wii U. Esa versión no será tan potente como las demás en materia gráfica, pero es de los pocos AAA multiplataforma que llegarán este año a Switch, algo que hay que agradecerle a Warner Bros.

Combates viscerales

Mortal Kombat 11 tendrá dos elementos muy identitarios. Por un lado, habrá un sistema de personalización, heredado de *Injustice 2*, que permitirá modificar a los personajes no sólo con diferentes trajes, sino también con equipamiento, habilidades, vídeos de introducción o victoria, provocaciones y fatalities. Todo ese contenido se podrá obtener jugando, sin tener que pasar por caja (aunque no nos libraremos del típico pase de temporada para los personajes adicionales). Por otro lado, volverá a haber un modo historia, con un marcado tono cinematográfico y que se centrará en la lucha entre Raiden y Kronika, una villana con la capacidad de manipular el tiempo, lo que nos permitirá ver a muchos personajes durante su juventud.

Pero lo mejor del juego serán sus espectaculares combates en 2D, que harán gala de gráficos y animaciones aún mejores que los de *Mortal Kombat X*. Entre los luchadores confirmados, están Sub-Zero, Scorpion, Sonya Blade, Baraka, Skarlet, Johnny Cage, Jade... Los ataques físicos (incluso contra elementos del entorno) y las habilidades especiales darán pie a una auténtica carnicería de huesos y órganos maltratados. En ese sentido, los fatalities serán más gores que nunca: decapitaciones, destripamientos, desmembramientos, arrastres, cráneos congelados... Las masacres tendrán su punto humorístico, como una de las ejecuciones de Cage, que simulará que está realizando distintas tomas para una película, u otra de Sonya, que disparará contra el rival para empujarlo verticalmente contra las aspas de un helicóptero... con sangriento resultado. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Modo historia, personalización, unos fatalities chocantes... Lo tiene todo para ser la mejor entrega de la saga.

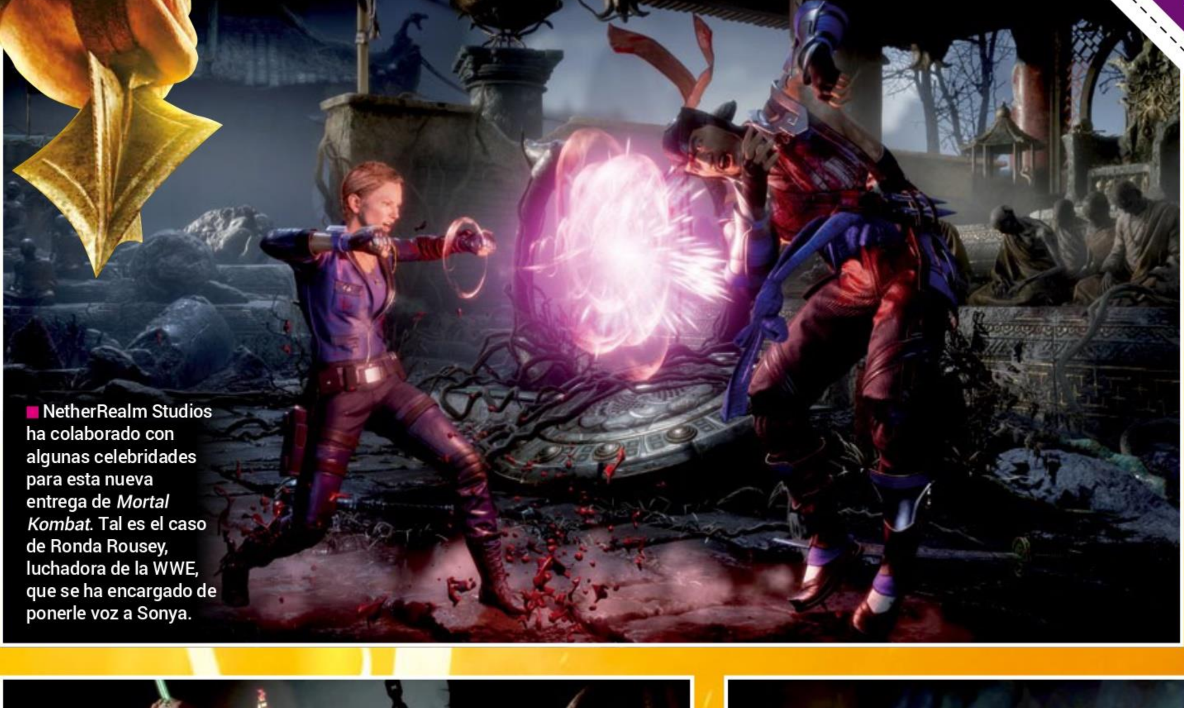
LOS ATAQUES Y LAS HABILIDADES DARÁN PIE A UNA CARNICERÍA DE HUESOS Y ÓRGANOS MALTRATADOS

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB master
"La saga Mortal Kombat se ha vuelto referente en todos los aspectos: tamaño de los personajes, ataques, gráficos, escenarios, modo historia..."

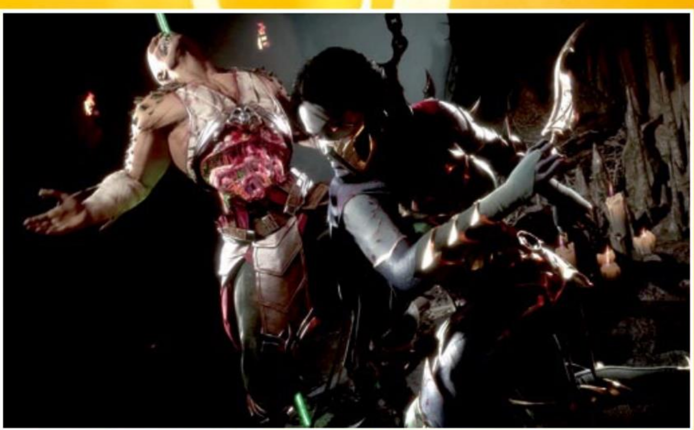
WEB coco360
"Brutal el tráiler. Gráficamente, muy bueno, con personajes más reales. Los fatalities los veo tirando ya para desagradables: se le va la cabeza a Boon."

WEB MegaJugón82
"Los fatalities hay que tomárselos con humor. Nunca está de más que nos den clases de anatomía humana para refrescarnos la memoria, jaja."



■ NetherRealm Studios ha colaborado con algunas celebridades para esta nueva entrega de *Mortal Kombat*. Tal es el caso de Ronda Rousey, luchadora de la WWE, que se ha encargado de ponerle voz a Sonya.

■ Músculos faciales, glóbulos oculares, intestinos, masas encefálicas, costillas, columnas vertebrales... Los salvajes fatalities no escatimarán en detalles escabrosos. Nadie podrá acusar a NetherRealm de engendrar cuerpos huecos...







■ Los golpes críticos se volverán a traducir en planos a cámara lenta con efectos de rayos X, para ver el destrozo ocasionado.

LAS CLAVES

1 VIOLENCIA. Litros de sangre, vísceras, huesos descoyuntados... Ed Boon y su equipo se han hecho más merecedores que nunca del PEGI +18.

2 MODO HISTORIA. Estará narrado con escenas de vídeo e incluirá viajes en el tiempo, lo que permitirá ver a los personajes rejuvenecidos.

3 PERSONALIZACIÓN. Podremos modificar tanto la estética como el estilo de combate de los luchadores, con los créditos que obtengamos.



■ Geras, que tendrá un destacado rol como sirviente de Kronika en el modo historia, será uno de los luchadores debutantes.



29 DE MARZO · GOOD-FEEL (NINTENDO) · PLATAFORMAS

Yoshi's Crafted World

OTRA LECCIÓN MAGISTRAL DE GOOD-FEEL EN CLASE DE PLÁSTICA



En la última década, Good-Feel ha demostrado como nadie su maestría para hacer juegos adorables con técnicas como las que todos usábamos de niños en las clases de plástica. Su nuevo proyecto es otra página más en su delicioso manual de artesanía.

En 2011, el estudio japonés tiró del hilo con *Kirby en el reino de los hilos*, para Wii. En 2015, cardó la lana con *Yoshi's Woolly World*, para Wii U (y luego porteado a 3DS). Ahora, va a cortar papel con *Yoshi's Crafted World*, curiosamente el mismo mes en que se ha lanzado para 3DS una versión ampliada del citado juego de Wii. También es casualidad que la ambientación del juego remita por completo al concepto de *Nintendo Labo*, una original línea de manualidades que no ha acabado de funcionar en lo comercial, pero en la que la Gran N va a seguir poniendo grandes esfuerzos, como demuestra el reciente anuncio del *Kit de VR*.

Lo que está claro es que Nintendo es, con diferencia, la compañía que mejor sabe hacer productos que luzcan un PEGI +3 en la carátula y que puedan ser disfrutados a la vez por niños y adultos. *Yoshi's Crafted World* es el enésimo ejemplo de esa política para todos los públicos.

De aquellas lanas, estos dioramas

En lo que a plataformas 2D de factura propia se refiere, Switch había bebido hasta ahora de conversiones, como *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* y *New Super Mario Bros U Deluxe*. Indies multiplataforma sí que ha habido a punta de pala, y de gran calidad (*Celeste, Monster Boy and the Cursed Kingdom, Sonic Mania, Shovel Knight*): no en vano, es uno de los géneros que más pegan en una consola con corazón de portátil. Ahora bien, faltaba por ver a un personaje clásico de Nintendo explorando nuevas sendas bidimensionales a salto de mata.

El honor de abrir la lata le ha correspondido a *Yoshi's Crafted World*, que se ha anticipado a *Super Mario Maker 2* y del que ya hay disponible una demo en la eShop. Se trata de un sucesor espiritual de *Yoshi's Woolly World* a todas luces, algo que se observa en una jugabilidad casi calcada y en una línea visual colorida, desenfadada y adorable. El juego de Wii U dejó el listón altísimo, y va a ser casi imposible que esta continuación lo rebase,

Salvo los Yoshi y los enemigos habituales (como la planta piraña o los shy guy), que tendrán una apariencia más "esponjosa", todos los elementos del juego se representarán como si fueran manualidades. ¡Ojo con el cocodrilo!

El lanzamiento de huevos no sólo permitirá eliminar a los enemigos, sino también interactuar con muchos elementos de los fondos. Los decorados ocultarán múltiples sorpresas.

pero, desde luego, Good-Feel se ha marcado otro ejercicio de creatividad digno de admiración. La industria textil estaba ya amortizada, y la papelera ofrece todo un mundo de posibilidades. Preparaos para ver multitud de dioramas hechos con cajas de cartón, con finas hojas, con papel de magdalenas... Eso sí, tanto el entrañable dinosaurio protagonista como sus congéneres y los enemigos (encabezados por los simpáticos Kamek y Bowsy) lucirán un look más rellenito, casi de peluche... ante el que también será difícil no caer rendido.

Dos dimensiones... pero con fondo

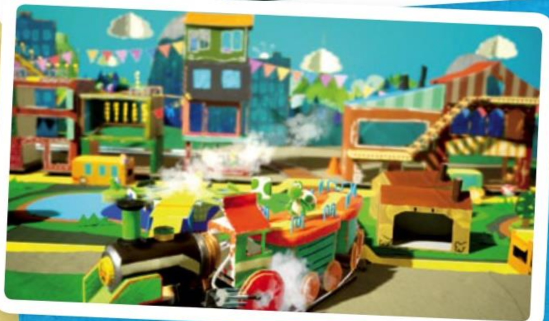
Los niveles tendrán un desarrollo bidimensional, de izquierda a derecha, pero presentarán una importante novedad: tendrán diferentes planos de profundidad. Eso permitirá que, en ocasiones, podamos andar hacia el fondo. Pero lo más relevante es que, en esos fondos, habrá multitud de elementos con los que se podrá interactuar, lanzándoles huevos. No serán decorados que estén ahí por mera belleza: tendrán una incidencia en la jugabilidad. De hecho, las fases de bonus consistirán en repetir los niveles que acabemos de terminar... pero viéndolos desde su reverso. Así, serán contrarrelojes en las que deberemos encontrar a tres Poochitos (los abrazables perritos que ya vimos en la adaptación de *Woolly World* para 3DS) a contrarreloj.

El control de Yoshi sí será el mismo que ya vimos en Wii U. Por un lado, tendremos un botón de salto, de modo que, si lo dejamos pulsado, podremos revolotear en el aire de forma indefinida. Por otro lado, habrá un botón para tragarse a los enemigos y convertirlos en huevos. Con un tercer botón, podremos disparar esos óvalos trazando diferentes trayectorias, bien contra otros enemigos, bien contra ciertos mecanismos o bien contra los citados fondos.

Indudablemente, se trata de una jugabilidad muy sencilla, pensada para toda la familia. La única pega que tuvo *Yoshi's Woolly World* es que era muy facilón, y *Crafted World* no va a ser diferente. El hecho de que Yoshi pueda patalear en el aire facilitará mucho las cosas, igual que el modo relajado opcional, que, igual que en Wii U, permitirá incluso que el personaje pueda volar. No es algo que sorprenda, pues Nintendo ya ha introducido mecanismos similares en las adaptaciones para Switch ›

TRAS TIRAR DEL HILO Y CARDAR LA LANA, GOOD-FEEL CORTARÁ PAPEL PARA VOLVER A ENAMORARNOS





El cooperativo tendrá una opción para que un Yoshi pueda subirse a la chepa del otro y ahorrarse peligros. Es algo que ya se vio también en *Donkey Kong Country: Tropical Freeze.*

SERÁ UN JUEGO FÁCIL, PERO HABRÁ UNA CAPA DE PROFUNDIDAD PARA EXPRIMIRLO AL 100%

En un juego con tanto cartón y manualidades, no podían faltar los guiños a *Nintendo Labo*. Aquí, veis a Yoshi enfundado en una de las creaciones del *Kit Variado*: el piano. ¿Habrá posibilidad de tocar unas notas?

» de *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* y *New Super Mario Bros U*, donde Funky Kong y Caco Gazapo, respectivamente, eran personajes inmunes a la mayoría de peligros. En relación con todo esto, el cooperativo a dobles, que sólo será local (ojalá algún día Nintendo conceda conectividad online a este tipo de juegos), también incluirá la mecánica de que un Yoshi se pueda montar sobre el otro para superar los retos más complicados. En definitiva, es un juego pensado para disfrutar en familia, independientemente de lo habilidoso que se sea o se deje de ser.

No obstante, y de nuevo nos remitimos a *Woolly World*, habrá una capa de profundidad adicional para quien quiera exprimir el juego al 100%, en forma de elementos coleccionables. En cada escenario, habrá cinco flores sonrientes escondidas, a las que se sumarán otras tres que precisarán encontrar veinte trozos de corazón, veinte monedas rojas y cien monedas de oro. Y las fases de bonus de los Poochitos también darán una flor extra, si las completamos en un tiempo determinado. Asimismo, habrá algunos desafíos adicionales, como, por ejemplo, encontrar vacas camufladas en los fondos.

Jugar así es morir de amor

A raíz de la demo de la eShop, ha habido críticas al juego por la baja resolución dinámica a la que se mueve (según Digital Foundry, suele ir en torno a 576p en el dock y a 495p en portátil). Veremos si se soluciona de cara a la versión final, pero, aun con eso, el conjunto será una preciosidad, e incluirá detalles como que, al dar culazos en el suelo, vibren los fondos de las maquetas que hacen de escenario. Añadid a eso una desenfadada banda sonora que contribuirá aún más a que se os dibuje una sonrisa de niño en la cara.

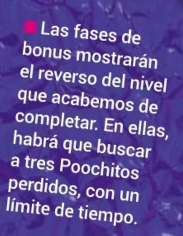
PRIMERA IMPRESIÓN

Aun siendo continuista respecto a *Woolly World*, tirará de manualidades para ofrecer nuevos trucos jugables y entrar por los ojos. Una preciosidad.



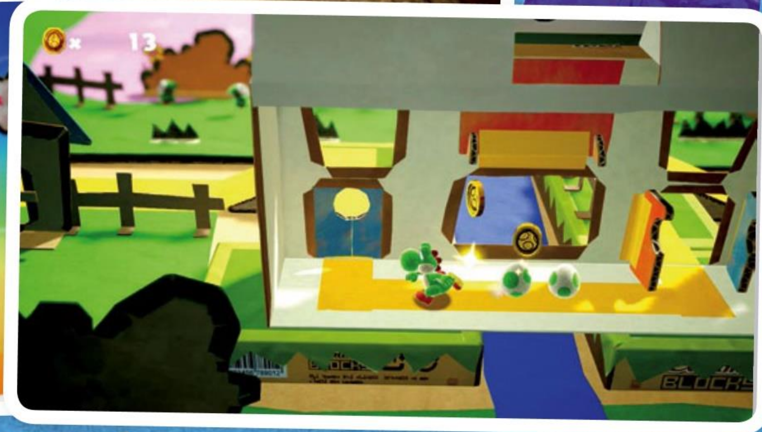


Los jefes finales no faltarán a la cita. Esta versión "tentacular" de la planta piraña es uno de los que ya están confirmados. Aparte, Kamek y Bowsy estarán metidos en el ajo y no pararán de hacernos la puñeta.



Las fases de bonus mostrarán el reverso del nivel que acabemos de completar. En ellas, habrá que buscar a tres Poochitos perdidos, con un límite de tiempo.







1 **CONTINUACIÓN.** El desarrollo de los niveles y las mecánicas jugables serán casi como los que ya vimos en el adorable *Yoshi's Woolly World*, uno de los mejores plataformas de los últimos años.

2 **MANUALIDADES.** Cada nivel será una pequeña obra artesanal hecha de materiales papeleros. Ese planteamiento se usará para abrazar conceptos muy dispares y darles belleza: trenes, dulces, mares, cielos, huertos, festividades como la de Halloween...

3 **NAÍF.** Comparado con la mayoría de plataformas contemporáneos, será un juego bastante facilón, si bien contará con coleccionables bien escondidos que lo harán muy rejugable.





Igual que pasaba en *Woolly World* con los complementos textiles, los niveles de *Crafted World* convertirán en una manualidad una determinada temática, como la repostería.

■ Takayuki Yagami no se andará con tonterías a la hora de luchar, y contará con ejecuciones y ataques contextuales muy distintos a los de Kazuma Kiryu y otros protagonistas de la saga *Yakuza*.

■ El argumento será digno de una película. Sólo para el protagonista, se han grabado más de 1.000 minutos de voz. Ryu ga Gotoku Studio quería redefinir lo que significa que un personaje cobre vida.

■ 25 DE JUNIO ■ RYU GA GOTOKU STUDIO (SEGA) ■ AVENTURA

Judgment

■ Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



UN JUICIO QUE QUIERE SER MÁS MEDIÁTICO QUE EL DEL PROCÉS

En esta casa, llevamos años alabando las bondades de *Yakuza*, pero la serie de Sega nunca ha logrado despuntar en nuestro país. La situación puede cambiar con *Judgment*, un spin-off que ya tiene fecha de lanzamiento: el 25 de junio.

Hay varios motivos para creer en ello. El más importante es que Sega se ha animado otra vez a traducir los textos al español y las voces al inglés (aunque también se podrá optar por el audio original en japonés), algo que no sucedía desde el primer *Yakuza* de PS2, que se dio un tortazo comercial en 2006. A eso, se suma el hecho de que no hará falta conocer ningún suceso previo, pues la historia será independiente y los personajes, nuevos. De hecho, Sega la considera una nueva IP con todas las de la ley. Para rematar, se ha elegido un mes en el que apenas tendrá competencia de otras superproducciones.

Tan igual y, a la vez, tan distinto

Judgment conservará muchas de las señas de identidad de *Yakuza*: las largas escenas cinematográficas con docenas de personajes carismáticos, la presencia de mafiosos, los combates a lo beat'em up, la progresión rolera, la ambientación en Kamurocho (una versión muy fidedigna del barrio tokiota de Kabukicho), el humor extravagante, los minijuegos, el uso del Dragon Engine... Ahora bien, esta vez no estaremos en el bando "criminal", sino en el de la ley, pues Kazuma Kiryu ha dejado su puesto a Takayuki Yagami (interpretado por Takuya Kimura, un actor y cantante famoso en Japón). Este exabogado caído en desgracia ejerce ahora como detective privado y deberá investigar el caso de un asesino en serie cuyo modus operandi consiste en arrancar los ojos a sus víctimas.

Esa ocupación laboral se traducirá en una mecánica clave: la de las investigaciones.



LAS CLAVES

1 DE AUTOR. El máximo responsable es Toshihiro Nagoshi, el genio al que debemos *Daytona USA*, la saga *Yakuza*, *Binary Domain*, *F-Zero GX*...

2 KAMUROCHO. El escenario será el mismo que en *Yakuza*, con todos sus establecimientos, sus luces de neón o la presencia del icónico Clan Tojo.

3 TRADUCIDO. Como hizo con *Valkyria Chronicles 4* o *Persona 3 & 5 Dancing*, otros juegos "de nicho", Sega ha adaptado los textos al castellano.





El minijuego Kamurocho of the Dead homenajeará a *The House of the Dead 2* (cuyo primer jefe se llamaba Judgment) y a *Yakuza: Dead Souls*. ¡Reload!

Tendremos que analizar escenas del crimen, buscar pistas, hablar con testigos (con varias opciones de respuesta), seguir a sospechosos con sigilo, forzar cerraduras, disfrazarnos...

Judgment tendrá más particularidades respecto a *Yakuza*, como los dos estilos de combate que usará Yagami (grulla y tigre), que se traducirán en golpes y remates muy distintos a los de Kiryu. Entre los minijuegos, habrá incorporaciones, especialmente en el salón recreativo, donde, además de *Virtua Fighter 5* o *Puyo Puyo*, estarán *Fighting Vipers* y *Motor Raid*. ¡Y habrá pinball y carreras de drones!

PRIMERA IMPRESIÓN

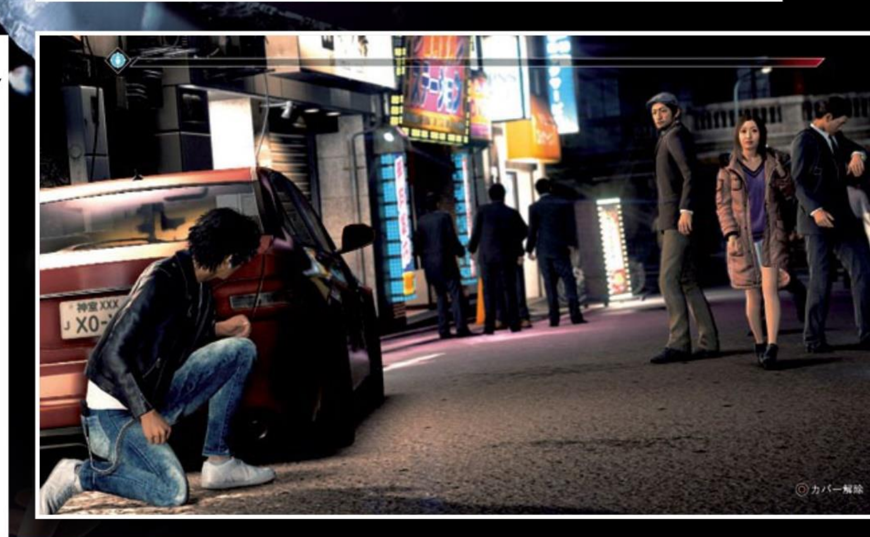
Una oportunidad de oro para iniciarse (en castellano) en un universo injustamente infravalorado. La justicia es ciega, pero ojalá el público no lo sea...

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

@AQUILESlast
"Las ventas van a marcar muchos de los juegos de Sega a la hora de decidir si traducirlos. A ver si las quejas se transforman en ventas o no."

@AtreidesXXI
"Voy a por él, que llevo queriendo jugar a Yakuza desde hace tiempo, pero ninguno había salido traducido desde PS2."

@walasivan
"Ese 'Yakuza pero al mismo tiempo no es Yakuza' es lo que más ganas me da de probar este juego."



SEGA SE HA ANIMADO DE NUEVO A TRADUCIR LOS TEXTOS AL ESPAÑOL Y LAS VOCES AL INGLÉS

AURICULAR

Super X-Fi Air y Air C

Audio holográfico: el futuro ya está aquí

■ **COMPAÑÍA** Creative ■ **PLATAFORMA** Todas ■ **PRECIO** Air C 149 € / Air 199 € ■ **WEB** *https://es.creative.com*

Precedida de numerosos galardones en ferias tecnológicas como el CES, la tecnología Super X-Fi ha llegado para revolucionar la forma en que disfrutamos del audio, ya sea de la música, del cine o de los juegos. Esta revolución viene de la mano de lo que se ha venido a llamar "audio holográfico". Si tradicionalmente un auricular viene a ser el equivalente a ponerte un pequeño altavoz en cada oído, creando un efecto estéreo en el centro de nuestro cerebro, el audio holográfico crea la ilusión de estar escuchando música en una sala de 4x4 metros, con la fuente de audio viniendo de frente, pero con un efecto envolvente, descentralizado.

Es un efecto curioso, al que cuesta acostumbrarse al principio... pero, una vez consigues calibrarlo y configurarlo en el punto exacto, es difícil volver a un auricular normal. Es de esas típicas cosas que tienes que probar para entender plenamente. El proceso para crear este efecto holográfico es sencillo: descarga la app para el móvil, escanea tus dos pabellones auditivos y el frontal de tu cara, para que la app cree la configuración óptima para el sonido y, o bien desde el app móvil o desde el PC, la subes a los auriculares para que guarden tu perfil. Después, podemos conectar el auricular por bluetooth, cable USB-C o de 3,5 mm a cualquier fuente de audio (o incluso usar la ranura microSD para reproducir música de forma autónoma). Después, basta con pulsar un botón del auricular para activar el audio holográfico, y volver a pulsarlo para desactivarlo. En conjunción con la app, podemos ecualizar el sonido, elegir entre varios perfiles (música clásica, juego...) o crear los nuestros, cambiar el color de la luz RGB (o apagarla por completo) o incluso elegir entre el tipo de sonido que queremos (estéreo, 5.1 o 7.1). La versión Air cuenta con micro omnidireccional integrado (para atender llamadas), controles por gestos en uno de los auriculares (pasar canción, subir el volumen) y batería para 10-12 horas; la versión Air C, la "gaming", es sólo cableada y cuenta con micro flexible. En ambos, el sonido, que es lo importante, es impresionante. ■



■ El auricular izquierdo tiene los controles táctiles para pasar canción, pausar, subir el volumen...

VALORACIÓN

Como primer paso en cualquier tecnología, tiene aspectos mejorables (la app móvil falla mucho), pero el sonido y el efecto son de diez.

ALTERNATIVAS

Auriculares con sonido holográfico no hay más en el mercado, salvo un pequeño DAC que proporciona el efecto a cualquier auricular...

SUPER X-FI AMP

■ **PRECIO** Desde 149 €



KRAKEN 7.1 V2

■ **PRECIO** Desde 149 €

3 SONY MDR-DS6500

■ **PRECIO** Desde 269 €



SMARTPHONE

Samsung Galaxy S10e, S10 y S10+



Triple asalto para conquistar el tope de gama

■ **COMPAÑÍA** Samsung ■ **PLATAFORMA** Android ■ **PRECIO Desde 759 €** ■ **WEB** *www.samsung.com/es*

Este año, a las tradicionales versiones de su nuevo "flagship" o teléfono más puntero (la versión normal y Plus, más grande), Samsung suma la versión "e", en un intento de apuntar a un mercado que no quiere dejarse 1.000 € en un teléfono. Son tres terminales con ligeras diferencias, como el número de lentes (triple lente trasera y doble frontal en el S10+), pero que, en cualquier caso, están entre los mejores y más punteros teléfonos. Prueba de ello es una de sus principales novedades: el sensor de huella dactilar ultrasónica, para desbloquear el terminal de forma segura poniendo el dedo en una parte de la pantalla (adiós sensor trasero).

Tampoco se queda corto en cuanto a rendimiento. Gracias a su CPU mejorada (hasta un 29% más rápida) y a sus hasta 12 GB de RAM (según el modelo), el teléfono vuela con cualquier tarea. También deslumbran su pantalla infinita AMOLED (con menos marcos) o su almacenamiento interno con hasta 1 TB, ampliable vía microSD con 500 GB (para un total de 1,5 TB). Uno de los pocos aspectos criticables es la solución para el hueco de las cámaras frontales: una perforación en pantalla. ■

VALORACIÓN Una bestia en rendimiento, cámaras, opciones y novedades, como poder cargar inalámbricamente otros dispositivos.

MANDO

Wired Pro Controller

Un mando pro, por menos de 20 euros

■ **COMPAÑÍA** Indeca ■ **PLATAFORMA** Switch ■ **PRECIO 18 €** ■ **WEB** *www.indecabusiness.com*

No seremos nosotros quienes lo nieguen: los mandos de Switch (y casi de cualquier consola en general) suelen ser bastante caros. Por suerte, cada vez hay más fabricantes que apuestan por lanzar modelos más asequibles, aunque sea a costa de prescindir de algunas funciones. Es el caso de este producto de Indeca, el Wired Pro Controller, un nuevo modelo con cable de 2,5 metros para Nintendo Switch. Cuenta con algunas de las funciones típicas de estos mandos (giroscopio, vibración...), aunque por el camino se hayan perdido aspectos como el lector NFC para los amiibo o la posibilidad de enchufar la consola pulsando el botón de encendido en el mando. Pero, en todo lo demás, es un mando competente y con un buen acabado. Cuenta con cruceta de una pieza con el tacto adecuado y que, además, responde bien; y tiene dos joysticks con buen recorrido y rápida respuesta para volver a la zona neutral. Tampoco faltan los botones complementarios (Home, captura, + y -) ni los ocho de acción principales, dos de ellos gatillos, o una tira de leds para indicar el número del jugador que sostenga el mando.

Quizá uno de los aspectos que más nos han gustado es su compacto cuerpo. Tiene el tamaño justo: no es muy grande ni muy pequeño, y no resulta especialmente grueso o aparatoso. Está fabricado por completo en plástico, pero transmite la sensación de ser bastante robusto. Por menos de 20 euros, es un buen mando para las visitas. ■

VALORACIÓN No esperes ni los materiales ni el acabado del mando Pro de Nintendo... pero también cuesta una tercera parte y cumple su cometido a la perfección. La vibración no es tan buena como con los Joy-Con, pero, como el resto del mando, cumple su cometido perfectamente. Es un buen mando para las visitas.

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno



Figura Vega Street Fighter II

El español más universal reinará en tu estantería

La línea S.H. Figuarts sumará en agosto un nuevo personaje de *Street Fighter II*. Esta espectacular figura de Vega mide más de dieciséis centímetros, está totalmente articulada e incluye dos cabezas intercambiables, su máscara, las garras e incluso parte del enrejado al que se enganchaba durante los combates.

■ **A LA VENTA EN** ***www.bigbadtoystore.com***

Estatua Spyro The Dragon

Nuestro querido dragoncete, inmortalizado en PVC

First4Figures, todo un referente a la hora de hablar de merchandising de la máxima calidad, nos presenta esta preciosa estatua de Spyro, de veinte centímetros de altura y fabricada en PVC. El dragón creado por Insomniac Games ha sido esculpido con una de sus garras sobre una gema, como si fuera la versión "mona" de los leones del Congreso. Adorable.

■ **A LA VENTA EN** ***www.impactgame.es***

Fire Emblem Three Houses Ed. Col.

Mejor reservarla ya, porque se agotará enseguida

La nueva entrega de *Fire Emblem* para Switch no llegará a las tiendas hasta el próximo 26 de julio, pero esta Edición Coleccionista se agotará mucho antes, como ya pasó con las de los anteriores capítulos. Incluye, además del juego, una caja metálica exclusiva, una memoria USB con la banda sonora, un set con tres pines de las respectivas casas del juego y un libro de ilustraciones.

■ **A LA VENTA EN** ***www.game.es***

Réplica de Mega Drive a escala

Para los que no pueden esperar a la Mega Drive Mini

La tienda de merchandising de Sega Europa ha puesto a la venta esta espectacular réplica a escala de Mega Drive, con licencia oficial, que incluye, además, un pad, cartucho de Sonic y una caja idéntica a la original. La consola tiene unas dimensiones de 12x9x3 centímetros, y ojo: es sólo decorativa, así que no intentes enchufarla al televisor.

A LA VENTA EN *segashop.eu*

Figuras Knuckles y Tails

Dos nuevos fichajes para la serie Boom8 de GNF TOYZ

Tras lanzar el pasado año dos figuras de Sonic, First4Figures y GNF TOYZ nos presentan dos nuevas incorporaciones a la serie Boom8: Tails y Knuckles. Fabricadas en PVC y con una altura aproximada de ocho centímetros, se venden por separado y cada una incluye su propia peana. Un caramelito para los fans de la saga de Sega.

A LA VENTA EN *solopixel.es*

Camiseta Rockstar Camo

No es precisamente barata, pero te durará años

La tienda de merchandising oficial de Rockstar nos tienta con esta elegante camiseta, que luce el logo de la compañía al estilo camuflaje. Su precio puede parecer elevado, pero está confeccionada en algodón de alta calidad y te aguantará años en perfecto estado de revista. Está disponible en seis tallas y en dos colores: negro y blanco.

A LA VENTA EN *www.rockstarwarehouse.com*

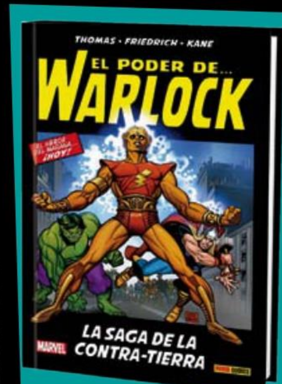
NOVEDADES DE CÓMIC EE.UU. Y EUROPA

THE UMBRELLA ACADEMY 2: DALLAS

AUTORES Way, Bá, Stewart **EDITORIAL** Norma
PRECIO 24 € **PÁGINAS** 216 **FORMATO** Cartoné

Si la adaptación a imagen real que ha estrenado Netflix hace unas semanas te ha sabido a poco, ahora puedes disfrutar de la edición en cartoné de la segunda parte del cómic original que la inspiró, creado por Gerard Way (sí, el vocalista y cofundador de My Chemical Romance). La trama arranca después de lo narrado en "Suite apocalíptica" y su título está relacionado, como podéis sospechar, con el complot para matar a Kennedy. Esta segunda serie fue publicada originalmente entre noviembre de 2008 y abril de 2009, de la mano de Dark Horse, y continuaría con una tercera entrega: "Hotel Oblivion".





WARLOCK: LA SAGA DE LA CONTRA-TIERRA

AUTORES Thomas, Kane, Friedrich **EDITORIAL** Panini Cómics
PRECIO 30 € **PÁGINAS** 268 **FORMATO** Tapa dura

Adam Warlock aún no ha aparecido en las películas de Marvel (aunque la escena postcréditos de "Guardianes de la Galaxia Vol. 2" indicaba que lo hará pronto), por lo que es el momento perfecto para conocer mejor a este icónico personaje. Este tomo reúne sus aventuras en solitario, editadas originalmente durante los años 70.

LO MEJOR DE GORDITO RELLENO

AUTOR José Peñarroya **EDITORIAL** Penguin Random House
PRECIO 24,90 € **PÁGINAS** 240 **FORMATO** Tapa dura

La edad de oro de Bruguera no se limitó a Ibáñez, Escobar o Vázquez: buena parte de su magia se debe también a autores tan reivindicables como Peñarroya, el padre de Don Pío, Pitagorín o este Gordito Relleno, al que Penguin Random House dedica una antología con sus mejores aventuras. Una delicatessen para los que añoran los tebeos de antaño.

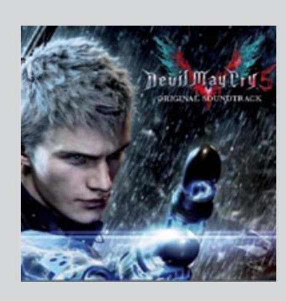


MÚSICA

DEVIL MAY CRY 5 OST

Tras el remake de *Resident Evil 2,* Capcom lo ha vuelto a petar a lo grande con el retorno de *Devil May Cry*. Los japoneses serán los primeros en recibir su banda sonora, recopilada en un espectacular set compuesto por cinco CD y un libreto de veintiocho páginas con información sobre sus 136 pistas.

PRECIO 41,30 € ***Sony Japan***



GTA ONLINE: ARENA WAR

Rockstar ha distribuido la banda sonora oficial de *Grand Theft Auto Online*, Arena War, en casi todos los servicios de descarga imaginables. Son nueve cortes compuestos por HEALTH, que podrás disfrutar gratis desde Spotify o adquirir para siempre desde iTunes y otras tiendas digitales del ramo.

PRECIO 4,99 € ***iTunes, Spotify, Google Play...***



Estatuas de jardín Super Mario

Para convertir tu patio en un nivel de *Super Mario Bros*

¿Quién querría un enanito de jardín cuando tenemos al alcance un Goomba o una flor de fuego? Estas estatuas, fabricadas en resina y con una altura de veinte centímetros (Goomba) y veintisiete (Flor), soportarán perfectamente las inclemencias del tiempo y aportarán un toque diferente a tu jardín, tu terraza o tu salón.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

PVP desde 22 €

PVP desde 22 €

Flashback Blast

¡Un mando, un pincho HDMI y a disfrutar de los clásicos!

Shrine Star distribuye en España tres modelos de la línea Flashback Flash, de AT Games, que te permitirán disfrutar directamente en el televisor (tras conectar el pincho HDMI que incluye junto al mando) de un puñado de clásicos de Bandai Namco y Taito o de las creaciones más míticas de Activision para la Atari 2600, según la versión que elijas. Un regalo ideal para mitómanos del píxel.

A LA VENTA EN *www.xtralife.com*

PVP desde 19,99€

Figuras Chibi SIX Collection

Los miembros de Rainbox Six, en versión "cabezona"

Ubisoft Store ha abierto las reservas de la tercera oleada de SIX Chibi Collection. Bandit, Ela, Twich, Caveira y Vigil se presentan con un cabezón XXL y una altura de 10 cm. Cada figura incluye un código para desbloquear contenido en el juego, y pueden adquirirse por separado o en un bundle (99,95 €) con una Caveira dorada.

A LA VENTA EN *store.ubi.com*

PVP desde 19,99€

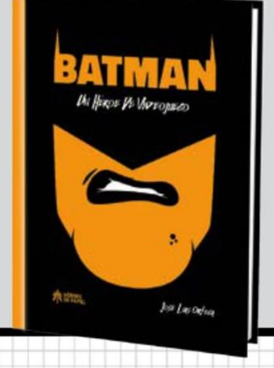
PVP desde 34,95 €

LIBROS

BATMAN: UN HÉROE DE VIDEOJUEGO

Nuestro compañero José Luis Ortega pasó más de un año preparando esta joya, que recopila todos los videojuegos protagonizados por Batman desde 1986 hasta la serie *Arkham*. Con prólogo de Claudio Serrano, la "voz española" del enmascarado, también incluye declaraciones exclusivas de Jon Ritman, el autor del clásico de Ocean.

PRECIO 23,95 € **PUBLICADO POR** *Héroes de Papel*



GAINAX Y HIDEAKI ANNO

David Heredia Pitarch bucea en la historia de GAINAX, el mítico estudio que revolucionaría la industria del anime con obras tan influyentes como Evangelion o Nadia: El Secreto de la Piedra Axul. ¿Cómo se fundó? ¿Qué papel jugó Hideaki Anno, su director estrella, en la trayectoria de GAINAX? Si eres fan del anime, devorarás este libro hasta la última página.

PRECIO 25,95 € **PUBLICADO POR** *Diábolo*



Calendario Super Mario

La manera más analógica de saber en qué día vives

No tardarás en olvidarte de cambiar la fecha cada día, pero el encanto que destila este calendario con licencia oficial de Super Mario es innegable. Está fabricado en plástico y tiene una altura aproximada de 17 centímetros. Incluso podrás poner el 31 de febrero como fecha y vivir en la más absoluta anarquía. Faltaría más.

■ **A LA VENTA EN** *www.thinkgeek.com*

LEGO Los Picapiedra

Un nuevo misil de LEGO Ideas cargado de nostalgia

PVP desde 64,99 €

Un fan animó a LEGO Ideas a recrear con ladrillos a los míticos Picapiedra y la juguetera danesa lo ha hecho realidad. Este set de 748 piezas incluye las figuras de Pedro, Pablo, Vilma y Betty, además de la casa de los Picapiedra (con muebles prehistóricos incluidos) y el icónico utilitario de la familia. Alucinante.

■ **A LA VENTA EN** *shop.lego.com*

Nerf Overwatch

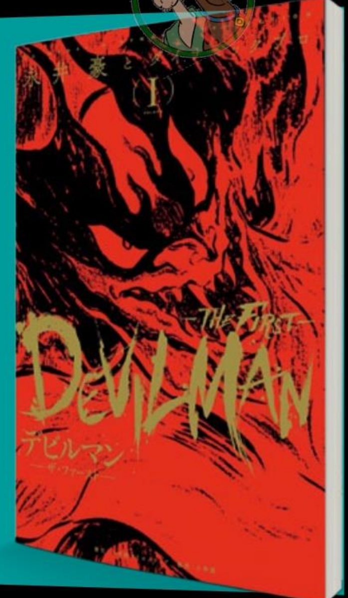
Ojo, que esto va a desatar una auténtica locura

Hasbro ha hecho realidad el sueño de muchos fans de *Overwatch* y ha lanzado una nueva línea de Nerf inspirada en el popular FPS. Son réplicas totalmente funcionales (tranquilos, padres, que los proyectiles son inofensivos) de las armas de D.VA, McCree, Tracer... e incluso se puede adquirir un pack de Reaper con sus dos pistolas y su emblemática máscara (este último cuesta 119,95 €, eso sí).

■ **A LA VENTA EN** *www.game.es*

NOVEDADES DE MANGA Y ANIME

DEVILMAN: THE FIRST



■ **AUTOR** Go Nagai ■ **EDITORIAL** Panini Manga ■ **PRECIO** 15 € ■ **PÁGINAS** 368 ■ **FORMATO** Tomo con sobrecubiertas

No saldrá a la venta hasta finales de abril, y aún no tenemos la portada definitiva, pero no hemos podido aguantar las ganas de comunicar la llegada de una de las obras maestras de Go Nagai. Editado originalmente entre 1972 y 1973 dentro de las páginas de la Shukan Shonen Magazine de Kodansha, Devilman causó un impacto tremendo en su Japón natal, al mostrar un tono notablemente más maduro y violento respecto a la adaptación animada que se estaba emitiendo al mismo tiempo por televisión. Todo lo que nos dejó "ojipláticos" con el Devilman Crybaby de Netflix ya estaba en esta joya, que llegará recopilada en tres tomos bimensuales.

GUARDIANES DE LA NOCHE



■ **AUTOR** Koyogaru Gotouge ■ **EDITORIAL** Norma Editorial ■ **PRECIO** 4 € ■ **PÁGINAS** 192 ■ **FORMATO** Rústica con sobrecubierta

Una de las últimas sensaciones del Shonen Jump de Shueisha llega a España de la mano de Norma. Y ojo a la trama, que pinta apasionante: tras ser testigo de cómo un demonio llamado Muzan asesina a sus padres y maldice a su hermana pequeña, el joven Tanjirou Kamado se lanza a la caza de demonios acompañado de un verdadero especialista en la materia, Sakonji Urokodaki. Katanas, demonios y folclore japonés... ¿Se puede pedir más?

THE ANCIENT MAGUS BRIDE



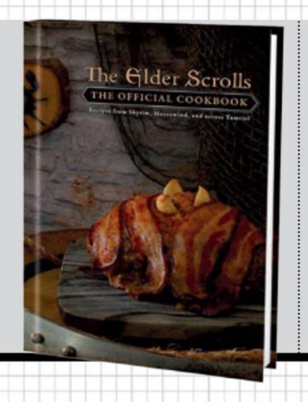
■ **AUTOR** Koke Yamazaki ■ **EDITORIAL** Selecta Visión ■ **PRECIO** 36,99 €, 67,99 € ■ **FORMATO** DVD, Blu-ray

Selecta edita en España, tanto en DVD como en blu-ray, esta adaptación animada del manga de Koke Yamazaki. Esta primera entrega se compone de doce capítulos, en los que conoceremos la historia de Chise Hatori, una chica de quince años que se convierte en la aprendiz, y prometida, de un mago llamado Elias. La edición limitada en BD incluye un libro de veinticuatro páginas con información sobre la serie, fichas de personajes y una guía de episodios.

THE ELDER SCROLLS: THE OFFICIAL COOKBOOK

Si existe la dieta paleo, ¿cómo no va a haber una basada en el universo de *The Elder Scrolls*? Chelsea Monroe-Cassel nos anima a replicar en casa las mejores recetas rescatadas de las tabernas de Skyrim, Morrowind, Hammerfall y el resto de las provincias que componen el continente de Tamriel. Eso sí, ten la sal de frutas a mano...

■ **PRECIO** 29,21 € ■ **PUBLICADO POR** *Titan Books*



THE ART OF DAYS GONE

La nueva superproducción de Bend Studio aún no ha salido a la venta, pero ya se puede reservar este contundente tomo, que reúne, a lo largo de más de 200 páginas, todo el arte del juego, incluyendo bocetos, renders e ilustraciones. Todo ello, acompañado de comentarios (en inglés) del equipo responsable de crear la próxima gran exclusiva de PlayStation 4.

■ **PRECIO** 35,36 € ■ **PUBLICADO POR** *Dark Horse Books*



MIS TERRORES FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos



- **PLATAFORMA** PS3 - Xbox 360 - PC - PS4 - Xbox One - Switch
- **GÉNERO** Shooter
- **COMPAÑÍA** Overkill Software (505 Games)
- **AÑO** 2013







PayDay 2


Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



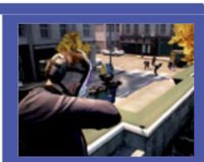
HALA, PUES OTRO MES QUE NO COBRAS...

Pensaba que el actor secundario Bob disfrazado de Krusty era el payaso atracador más penoso de la historia... hasta que topé con Dallas, Wolf, Chains y Hoxton.

Me tocó analizar *PayDay2* hace ya casi cinco años, y lo que debía ser un día de pago lo convertí en el día del apaleamiento. Pocas veces un juego con tan buenas ideas me ha parecido tan irritante, pues la ejecución jugable y técnica era de cadena perpetua.

Se trataba de un shooter de atracos con cooperativo para cuatro ladrones, en el que debíamos dar golpes en joyerías, bancos, clubes nocturnos... Empezábamos de incógnito y podíamos tirar de sigilo, para sortear las cámaras de seguridad o tomar rehenes. Hasta ahí, lo bueno.

Lo demás era un despropósito. No había una estructura de misiones como tal, sino que los encargos se podían hacer al tuntún. El control en los tiroteos era bastante ortopédico, y se veía sepultado por unas dinámicas que querían ser tan realistas que acababan por ser repetitivamente desesperantes: todo golpe se reducía a esperar a que un taladro descerrajara una cámara acorazada durante cinco minutos, mientras hacíamos frente a oleadas de policías, para luego cargar el dinero en bolsas hasta una furgoneta. La IA de enemigos y aliados era terrible, a lo que se añadían fallos técnicos (clipping, tearing o tirones) muy molestos. De traca el atraco de estos "payasos antijusticieros", azotes del videojuego... ■



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Este shooter, tan corriente como poco pulido, "cobró" mucho de mi parte. Eso sí, aunque yo creo que ni su cooperativo lo salvaba de la cárcel, tuvo su público, hasta el punto de ser porteado a PS4, Xbox One y Switch... A ver si alguien se anima a dar un juego a los payasos de bien: Miliki, el dúo de Micolor... Y no: el verdadero Krusty ya lo tuvo.

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el **26 de abril**

STAFF

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**

Redacción Rafael Aznar, Alberto Lloret, Roberto R. Anderson, Sergio Martín, Bruno Sol, Francisco Javier Cabal, David Alonso, David Martínez, Daniel Quesada y Álvaro Alonso.

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Héctor Miralles Soler**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Gozlan**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director de Publicidad Juegos **Javier Abad**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona, Estel Peris, Noemí Rodríguez y Carlos Inaraja**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
Nuria Gallego

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Marketing Assistant **Mario Galán**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-32631-1991

Revista miembro de ARI ARI ASOCIACIÓN REVISTAS


HOBBY CONSOLAS
DAYS GONE™
bend STUDIO
PS4



YOSHI'S CRAFTED WORLD